64 oldal pure AMIGA info **Ára: 210 Ft**

A Magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

AMIGA ONLY 4

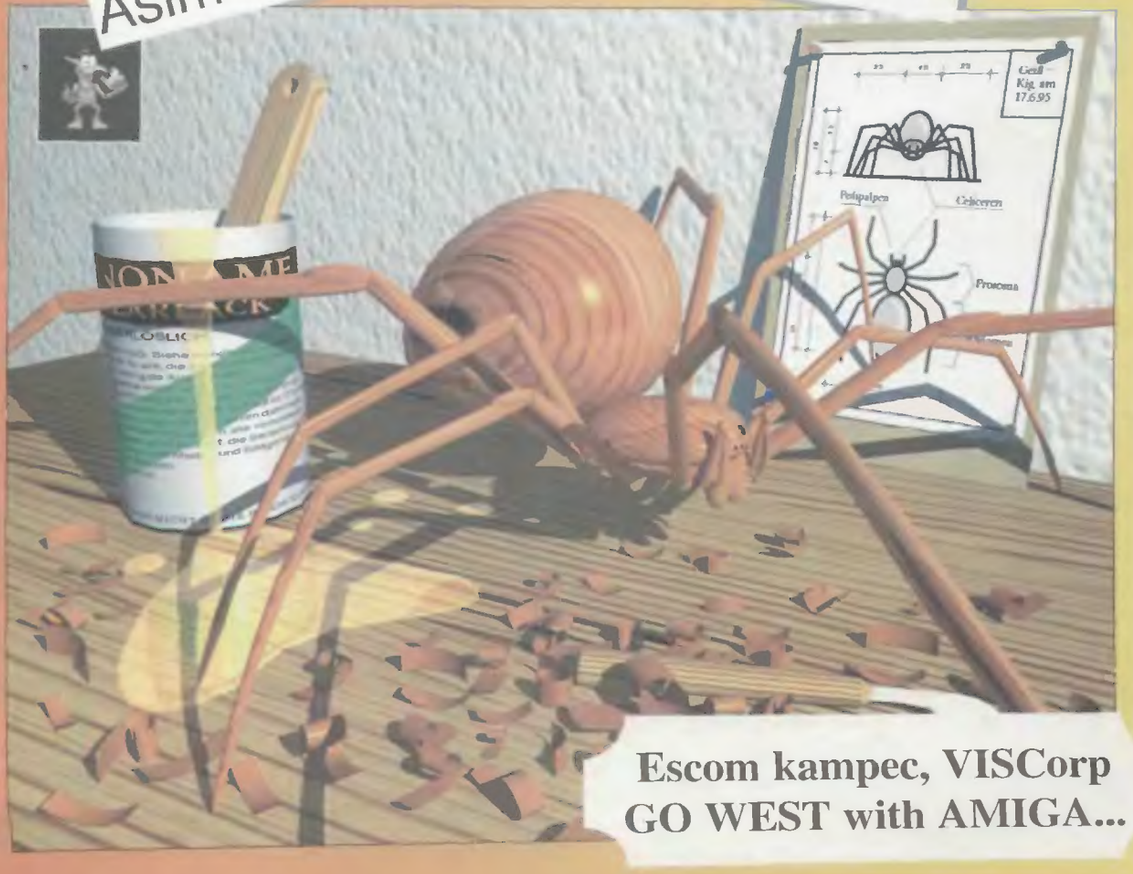
BP 1399 Pf. 701 836

Macintosh Operációs Rendszer AMIGA-n

Programozzunk C és Assembly nyelven

Asim CD FileSystem

POWER melléklet



Escom kampec, VISCorp GO WEST with AMIGA...

Az AMIGA Center Támogatásával

Az 1995 november és 1996 április között elterülő szám

Megszületett a IV. szám...

Minden bekezdés előtt szeretnék tisztelteljes köszönetet mindani Halmai Ferenc-nek, és Szabó Attilanak, akik nélkül nem jött volna letre ez a szám.

Mindannyian régóta vártuk, és nemhiába, mert köntöstváltva, megújult erővel mér csapást a gyenge idegzetű honi AMIGA tulajdonosokra.

Elnézeseteket kell kérnem, az AMIGAonly nevében, a hosszú csönd miatt, de mentségünkre legyen mondva, nem a cikkek mennyiségével volt gond, hanem ..... (ide mindenki azt képzel, amit hallott, vagy tud)
Az AMIGAonly igen vastag, mint látható, több mint 60 oldal tömény információ, és ezentúl is szeretnénk tartani ezt az oldalszámot.
Gondolom nem nagyon hisztek már az ígéreteinkek (bar aki ismer személyesen minket, azokra ez biztos nem vonatkozik...) az újsággal kapcsolatban, de minden erőnkkel azon leszünk, hogy 6 hét múlva a kezetekbe kerülhessen az 5. szám.

Gondolom sokan már hallottátok, hogy az AMIGAonly szamizdat mivolta megszünt, jelenleg egy teljesen legális ùjság, minden jogi követelménynek megfelel.
(Bar olyan hangokat is hallottunk vissza, hogy ez negatív az ùjság objektivitására nezve... Ezt döntsétek el az ùjság elolvasása után, véleményeteket (ha van) irásban a Postacímünkre küldjétek el...)

Ezúton szeretnem közölni Brazil úrral (GURU levelezés), hogy nem az AMIGAonly az egyetlen magyarorszagi AMIGA-val foglalkozó papír ùjság, hanem létezik egy RAM nevezetü (noha azt hiszem csak egy számot ért meg), és egy AMIGA GURU is, amelyet tovabbra is erdeklôdéssel olvasunk.

Ettôl a számtol kezdve támogatni kívánjuk a hazai programirókat, egy kis jutalommal, erről egy szürke téglalapban olvahatsz valamelyik oldalon.

Jo AMIGA-zást, és sok aktív partnert kívánok mindenkinek.

Louise (E-mail: szünetel... ;-()

[üdvözlet és köszönet a több mint 100 regisztrált LSSzótar user-nek!]

Kedves Amigások, rövlden szeretnénk benneteket tájékoztatni arról, hogy mi is történt ezen 4 hónap alatt a magyarországi Amiga helyzettel.

A pillanatnyi helyzet:

- Ki tudtunk menni a CeBIT-re, ahol az Amiga Technologies-zal tudtunk tárgyalni egy keveset, amit egy németországi cégnek köszönhetünk, aki a jövôbeni szállitónk lesz.

- Tudniillik, december 6-án megrendeltük az árukészletet egy másik cégtôl aki, a mai napig (április elsô hete) sem tudta összeállitani a megrendelt árumennyiséget, ami nem 2 forint volt. igy szállitót kellett váltanunk.

- Az Amiga Technologies WWW home page-én (WWW.AMIGA.DE) a disztributorok között megjelent a mi cégünk neve is, de szerintem, aki szokta böngészni az Internetet, az ezt már tudja.

- Nevünk ismertté vált a német Amiga kereskedôk között.

- Sajnos van olyan német kereskedô is, akikkel képtelenek vagyunk kompromisszumra jutni bizonyos dolgokban (fizetési feltételek, szállitási határidô be nem tartása, garanciális problemák megoldása.)

- Magyar létünkre sikerült bizalmat keiteni, azokban a német emberekben is, akik szerint Magyarország=Balkán!!

- A magyarországi Amiga helyzet tôletek függ! Ha vásárlások nem történnek, akkor az Amiga Technologies-nak nem lesz pénze fejleszteni az Amigát és akkor ti magatok ölitek meg kedvenc gépeteket! (Mint ahogy az a Guruval is történt.)

- Amugy magyarországon szabadverseny van, tehát bárki vállalkozhat az Amigák behozatalára és a viszonteladói hálózat kiépítésére és müködtetésére.

Gondoljátok at a felsorolt pontokat és rájöttök, hogy ml is a nagy helyzet, de akinek nem sikerül rajönnie, azt szívesen várjuk a helyzet részletes bemutatására a Wesselényi u. 21-ben. (H-P 10-18, Sz 10-14)

Üdvözlettel: Cserkuti Zoltan

INTRO helyett SORRY!!!!!

A szokásos kezdés: Mindenkitôl elnézést kérünk a sok szarozásert, de ismét közbejöttek közbejôhetô dolgok. Viszont van egy igen jó hírem; azt hiszem az eddig megszokott fél évenkénti megjelenést valószinúleg tartani tudjuk (sôt lehet, hogy egy-két extra szám is bejön). :-)
Volt némi "félreveztetô" info az Ao 3-ban, olvassátok el most a Cserkuti Zoltán névvel fémjelzett cikket.
..
No hát summázva ennyi a helyzet - ami mint tudjuk nem reménytelen, de azért komolynak komoly.

NA egy pár szót erről az újságról, amit a kezedben (vagy máshol) tartasz. Reméljük nem lesz olyan randa, mint megszokhattuk, sôt. Inkább nem ígérek semmit - te már látod, de én még nem.
A tartalomról:
... khm.... Hát igen - azt hiszem ezt egy kicsit összecsaptuk, de mentségünkre legyen szólva nagyon hamar kész akartunk lenni.
Remélem azért egy-két hasznos info került az újságba. (No azért nem olyan komoly a helyzet, mint ahogyan én látom, de én (MAGIC) mindenképpen jobbat szerettem volna. (Next Time)

A törzsolvasóknak (akiknek se keze, se lába) is jár egy nagy sorry, mert a 3. számban megigértekbôl nem sokat tartottunk be. (azt hiszem ez eddig - sajnos - általános volt...) Nem ígérem, hogy ezentúl máshogy lesz - de legalább nem fogunk Ide-oda igérgetni :-)...

A levélbombáitokat és egyéb ördög! szerkentyûiteket továbbra is az AMIGAonly postacimere küldhetitek el, ami nem más, mint:

AMIGAonly
BUDAPEST
Pf.: 701/836.
1399 (nem pedig 1039, ahogyan irtam.....)

Még valamit... mindenkit, akl arra vetemedik, hogy ír nekünk (mellesleg igen helyesen teszi), megkérek arra, hogy a borítékre mindenképpen irja rá azt, hogy AMIGAonly. Ha pl. nekem akar private levelet irni, akkor ezt a MAGIC/AMIGAonly cimzéssel jelezheti. TKS.

Más tema...:

AMIGA Rulez! Kiálthatott fel, akl kint volt a Budapesti Art Expo-n március 21. és 24. között. Ugyanis Gyemánt László művész úr pavilonjában egy AMIGA típusú számitógép mûködött (!!!), rajta pedig a SCALA MM400 futott (!!!) 4 napon keresztül. (és nem fagyott le egyszer sem...)
Minden szerénykedés mellett elmesélhetem, hogy a Scriptet én irtam 2 nap alatt, és a Scala MM400-at az AMIGA CENTER bocsájtotta a rendelkezésünkre.
Hát nemhiába : Only AMIGA makes it Possible!
(a kiállitáson egyébként GYÉMÁNT LÁSZLÓ gyüjteményes CD-ROM-ját is meg lehetett venni, illetve a mûvész úr 6 képét, darabját csupán 300.000 Ft-ért.) ...
Ennyi volt az öncélú reklámkodás... (x)

Még másabb téma...: (hadd kopjon a keyboard!)

Egyszer volt, hol nem volt - mentem haza egy szép téli estén - éppen az orrom előtt ment el a 3É jelzésú autóbuszjárat. Nosza rajta, erre elidultam gyalogszerrel egy vadidegen ember társaságában, akl szinten nem akart 40 percet várni a köv. buszra mikor 30 perc alatt hazaér....
Mikor útközben beszélgettünk - s hullott a hó, mint eccer - kiderült, hogy
ô a Codex nevû illetô - én meg a Magic vagyok.
E remek találkozás örömére még vagy fél órát álltunk a hóesésben, miközben a lábunk térdig lefagyott.

Mi ebbôl a tanulság:

"AMIGÁJÁRÓL ismerszik meg az ember."

Na jó olvasást mindenkinek!!!!!!!!

Magic

Ami File Safe, azaz a GYORS filesystem

Az AFS (Ami-FileSafe) a Fourth Level Development (1995) nevéhez fûzôdik, minden jogfenntartva.
A Fourth Level Development nemigen talált a FULL verzióban hibát a tesztelések során. Szerintük ez a program egy remek program. Meg is kérik az árát rendesen.

Na vágjunk bele:
WELCOME TO AFS!

Hogyan is használjuk az Ami-FileSafe-et a winchesterünkön. S különben is MI AZ?
Az Ami-FileSafe egy új (Brand New) file system.
Kissé jobb, mint az FFS, az OFS-röl nem is beszélve...Lássuk csak, mert ezt senki nem fogja nekem elhinni: - Az AFS sokkal (!!) gyorsabban kezeli a file-okat. - Egy AFS-re formázott lemezen (HD-n) egy kicsivel több adat fér el, mint egy FFS lemezen. (Pl.: 870.000 bytes free volt a lemezem (kb.) felmásoltam rá egy 885.000 bytes hosszú állományt (!), és maradt kb 10.000 bytes üresen. Kisdobos becsület szavamra)
- Az AFS enyhén szólva gyorsabban olvassa be a könyvtárakat. (késôbb)
- Az AFS biztonságos (SAFE), mert ha pl.: írás közben fagy le a gép, akkor nem fog történni a mindenki által kedvelt **NOW VALIDATING DRIVE...** c. mûsor, mint azt az FFS használatakor megszok(p)hattuk.

Mit is tud ez az AFS?
A DEMO verzió maximum 10 MByte-os partíciót tud kezelni.Ellenben van hozzá AF0, és AF1 mountlist.
Továbbá automatikusan bootol, persze csak a fel van installálva a handler.
(jó bonyolult dolog, csak be kell másolni az I: -be)Az Ami-FileSafe teljes verziója megrendelhetô a Fourth Level Developments címén és csak potom 69.95 Angol font az ára.
Miért is jó ez a FULL verzió?
- 2GB-ig tud partíciókat megformázni - akárcsak az FFS.
- Az új DiskSalv (a Dave Haynie féle, ha több volna...) tud majd vele dolgozni. - Használható lesz lemezeken is. (szép is volna ha nem volna...)
- Frankón együtt bír majd mûködni a MultiUser FileSystem-mel.
- A FULL verzió dobozában egy teljes nyomtatott kézikönyv is megbújik, amely az AFS hsználatának minden csínját-bínját tartalmazza. Természetesen nem magyarul.

Hogyan is installáljuk fel?
Hát ezt kétféleképpen tehetjük meg.
1.: Mindent eltávolítunk a HD-nkrrôl, és leformázzuk,
2.: Nem távolítunk el semmit, és nem formázzuk le.
Mindenki döntse el maga, hogy neki melyik a szimpatikusabb verzió...
Bármelyiket is választjuk, az elsö lépés mindkettônél az lesz, hogy fel kell installálni az AFS-t a rendszerünkre. Ezt mindenki megteheti maga is, mert ez csak annyit jelent, hogy el kell indítani az install lemezen lévö install programot, vagy pedig felmásolni az I:-be az Ami-FileSafe nevû handler-t, illetve a Devs:DosDrivers-be az AF0 és az AF1 mount file-okat.

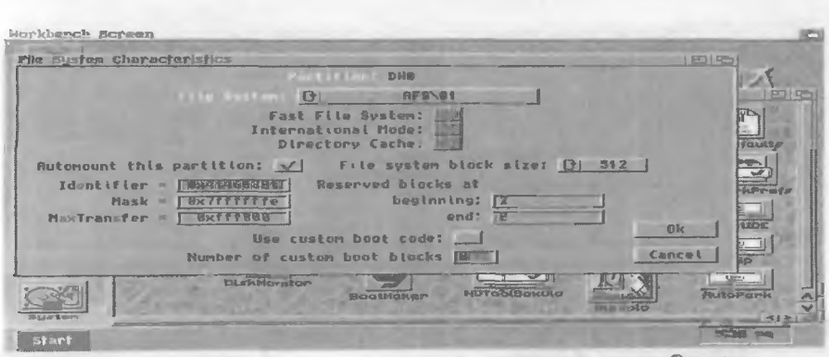
A következö feladat az 1. verziót választóknak csupán annyi, hogy elmehetnek meginni egy kávét, vagy folytathatják az olvasást a harmadik lépcsô nevû bekezdésnél, míg a 2. verziót választók nagyon figyeljenek...:
Egykettôre kapjuk elô az AFS install lemezt, és az azon lévô Tools alkönyvtárban található talányos FFS2AFS nevû prorgamot. Néhány elvetélt próbálkozás után rájövünk, hogy a program csak CLI ablakból indul és paraméterezni is kell, mégpedig:

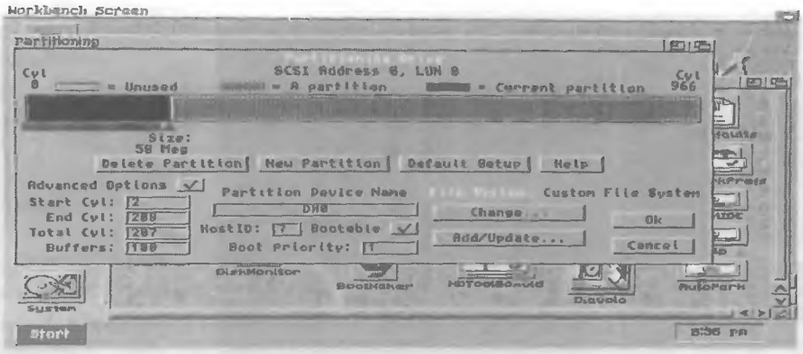
FFS2AFS <drive neve> (pl. DH1:)

Amennyiben ilyet akarunk csinálni, akkor FIGYELEM!!!
1. Kell elötte egy ReOrg-ot vagy egy hasonló lemez optimalizáló programot futtatni, mert, ellenkezô esetben lesz némi hibajelzés.
(Egy esetben egy 200 MByte-os partíción lusták voltunk ReOrg-ot futtatni, aminek az lett a következménye, hogy igaz minden remekül mûködött, csak éppen a partícióra nem nagyon tudtunk utána írni, mert amikor megpróbáltuk, akkor WriteProtect-é (írásvédetté) vált hirtelen. És úgy is maradt egészen a rendszerhívásig. Ezek után le kellett formáznunk a partíciót... Lustaság, fél egészség!)
2. Kell lennie a partíción legalább 10% szabad helynek, hogy tudjon dolgozni a program. (ha nincs akkor hibaüzenettel le is áll)
3. Max 685 MBytes-ig tud konvertálni a program. A konvertálás indítása után a program dologozik egy kicsit, mint gép, azután kiírja, hogy OK. (vagy nem)

A harmadik lépcsö mindkettô verzió esetén nem más, mint az hogy az AFS-t fel kell installálni a RidgidDiskBlock-ba. No senki ne ijedjen meg a szép külfödi kifejezés miatt, egyszerûen csak be kell tölteni a HDToolbox névvel ellátott remek programot, és nosza rajta...
A HDToolBox betöltése után válasszuk ki, hogy melyik HD-nk melyik partícióját kívánjuk FFS-rôl AFS-re átbarkácsolni. (ha csak egy HD-nk és azok csak egy partíciónk van, akkor igen egyszerû dolgunk lesz.. mármint a kiválasztásnál)

Mindenkinek ajánlom, hogy aki teheti, az az alant leírtakat elöször csakegy kisebb partíción próbálja ki, mert én azt





mondom, továbbá mert én is így csináltam, végül pedig azért mert így egyszerûbb...
Tehát - ha lehet - senki se a rendszer-partíciójával kezdje.

Kapcsoljuk be az 'advanced options' button-t a particionáló résznél. Ezek után megjelenik egy-két újabb dolog. Válasszuk ki elôször az '*add/update...*' feliratút (gy.k.: kattintsunk rá az egérrel), majd nyomjuk meg az '*Add New File System...*' c. gombot.
Az *Enter Filename of File System* szöveg alá írjuk be azt (manuálisan), hogy l:Ami-FileSafe.
(természetesen ekkor már benne kell lennie azl:-ben az Ami-FileSafe handler-nek.)
Ezek után kéri a DosType-t; *Enter DosType for File System* - ide pedig azt kell beírnunk, hogy '**0x41465301**'és utána kattintsunk az OK-ra.

Menjünk vissza a a partícionáláshoz (még egy OK) és most a változatosság kedvéért a '*change...*' gombot fogjuk lenyomni. Itt a File System melleti kapcsolót addig kattingatjuk, amíg az **AFS\01** felirat nem lesz ott található.
Ha semmiképpen nem lesz ott olyan felirat és mindent jól csináltnuk (!!!), akkor bizony nekünk egy régebbi verziójú HDToolBox-unk van, ami nem baj, mert akkor a *Custom File System*-re kell baállítani ezt a kapcsolót,és újfent be kell írni az Identifier rovatba a DosType-t, mégpedig: ´**0x41465301**´.

Továbbiak:
Automount this partition: ON
File system block size: 512
Reservered blocks at beginning: 2
end: 0.
Maxtransfer:
Na a MaxTransfer érték egy IDE HD esetén általában 0xffff. Ez nem jó, át kell írnunk 0xfD00-ra. Amennyiben nem, 0xffff hanem más érték van a MaxTransfer mezôben feltüntetve, akkor is írjuk át, de úgy, hogy az utolsó három számjegy 0 legyen.
(pl.: egy Maxtor 7245 AT típusú HD esetén az ´eredeti´ MaxTransfer érték 0xfffff vagy 0x1ffff volt, s eztát kellett írni 0xff000-ra, vagy 0x1f000-ra. Az érték azért vagylagos, mert én már mindkettôvel találkoztam...)
Viszont ha SCSI HD-val rendelkezel, akkor nézz utána a gyári kézikönyvben, hogy mi is van ilyenkor.

Visszatérvén a partícionáláshoz memóriánk méretétôl függôen írjuk át a '*buffers*' mezôt egy 50-tôl 200-g terjetô értékre (1 Buffer = 1K).
(Chak ChipMem-mel rendelkezôk ne emberkedjenek, maradjanak az 50-nél)
A továbbiakban minden ugyanúgy fog történni, mint egy mezei FFS partíció esetén.
Ugyanúgy lehet ´ Bootable ´ is meg nem is, meg egyebek...
Mikor OK-t és a fômenûben egy ´*Save Changes To Drive*´-ot nyomunk, akkor lesz csak igazán kész a dolog.
Itt lehet, hogy meg fogja kérdezni, hogy:

´*The Following changes destroyall data in partintion ... Are You Sure?* ´ vagy valami nagyon hasonlót, ami kb. annyit jelent, hogy nyomni kell ilyenkor egy OK gombot...
Majd Exit esetén meg fogja említeni, hogy ennek bizony REBOOT lesz a vége.
Lesz, ami lesz, ´*Continue*´.
(Ha a rendszer partíciót fabrikáltuk át,és nem csináltunk egy nyavajás FFS2AFS-t sem, akkor most kéznél kell lennie egy Boot lemeznek, no meg az AFS install lemezének is, mert ha ezek nincsenek meg, akkor lehet, hogy baj van.)

Az 1. verziót választóknak most le kell formázniuk az adott partíciót, mert hanem teszik, akkor esetleg nem tudják használni...

A 2. verziót választóknak - amennyiben az FFS2AFS hibátlanul lefutott, és a BootMenu-ben is AFS1 van a partíció után biggyesztve ADOS helyett, abban az esetben bootolás után megjelenik a partíció ikonja a WB felületen, - ha minden igaz - tehát:
nyert ügyünk van.

Néhány különbség az FFS-sel szemben:

Mikor a LIST parancsot használjuk akkor az információk végén álló blocks usedszám kissé magasnak tûnhet majd... Ez azért van, mert az AFS egy kicsit máshogy tárolja a blokkokban az file-ok adatait, mint ahogyan azt a LIST elvárná tôle.
NEM MEGY vele együtt a DISKEXPANDER!
Ez bizony nem jó hír. Mert igaz, hogy egy kicsit több adatot tudunk a segítségével tárolni a HD-nkon, de ez nem helyettesíti a XpkNUKE-t, fôleg az LSSzotar 30-ból 4 Mbytes-ja esetén.

[Ez itt a reklám helye :-(X)]

A DiskSalv új (4-es) verzióján kívül semmilyen Disk utility nem ismeri fel.
Mivel nem FFS.

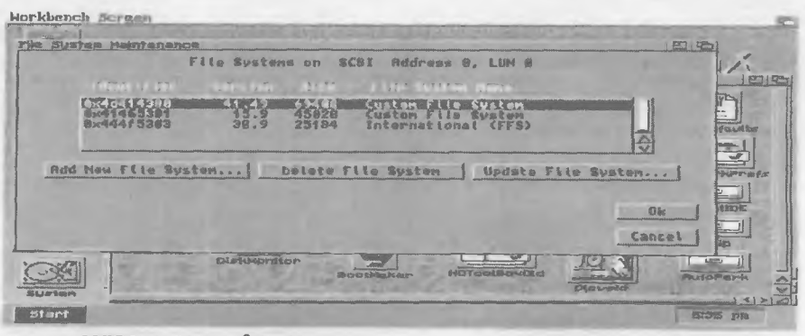
Vagyis akinek nincsen meg az új DiskSalv, az ne nagyon törölgessen fel, s alá a winchesterén, mert nem igazán fogja tudni visszahozni az adatait.

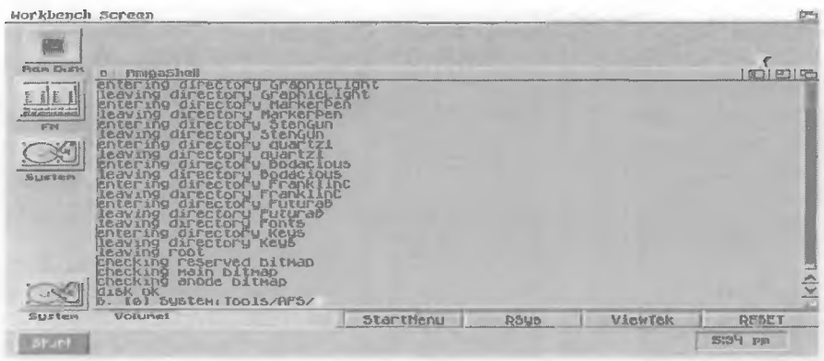
Az Ami-FileSafe azért tud viszonylag több adatot tárolni a lemezeken, mert arányosan nagyobb méretû blokkokat használ, mint az FFS.

Egyes gonosz programok hajlandók azt írni az AFS lemezekre, hogy NOT A DOS DISK (pl.: DiskMonTools, vagy a fent említett ReOrg), de a FileMaster, a DirOpus, a MultiTool stb. sôt még a MaxonTools is remekül mûködik, igaz az utóbbi német nyelvû...

Mennyiben kompatibilis az AFS az AmigaDOS-szal?

Ami ment az eredeti AmigaDOS alatt, az menni fog az AFS alatt is. A nem szabvány programokkal lesz csak baj... de a trackloader-es játékok azért fognak futni, mert azok még nem AFS lemezeken vannak.





Ha a DirOpus-ban kikapcsoljuk a Progress Indicator-t, akkor ez a cslekedet igencsak fel fogja gyorsítani a mûveleteket.

Tesztek az AFS FFS összehasonlításából:
(a tesztek a dokumentációból származnak!)

	FFS	AFS	M.Egység
DirScan	409	1780	Files/Sec.
Create	227	1073	K/Second
Read	244	1363	K/Second

A tesztek a DiskSpeed V4.2-es verziójával készültek. (azt mondják)

SeekTest (x100) 53.6 4.4 Seconds

AMINET

Az Ami-FileSafe demo verziója megtalálható a:

comp.sys.amiga.reviews sectionban.

A készítôkrôl:

Ha bármi bajod van az Ami-FileSafe-el, vagy egyszerûen csak meg akarod rendelni,akkor lépj kapcsolatba a

Fourth Level Development-el

postán, telefonon, vagyszámítógépen. (vagy ha arra jársz, be is ugorhatsz...)

Tel: 0117 985 4455
Fax: 0117 955 9157
Email: support@flevel.demon.co.uk
Mail: Fourth Level Developments
31, Ashley Hill
Montpelier
Bristol
BS6 5JA

Utóirat:

A cikk végeztével (hát ez sem ma történt) jelent meg az Ami-FileSafe új, 15.9-es verziója.

Aki teheti másolja be az L:-jébe, és a HDToolBox-ot elindítva UpDate-olja aFileSystem-jét partíciôin.

Partition Drive (click)
Advanced Options (click)
Add/Update (click)
Custom File System
(identifier=0x41465301) (click)
Update File System... (click)
L:Ami-FileSafe
(clickclickclickclickclickclickclickclickclick.. click)
OK (click)
OK (click)
OK (click)
Save Changes To Drive (click)
Exit (click)
(BUMM!) <- Csak vicc volt!

És hogy miért is Update-eljük?

1. Mert én mondom.
2. Mert jó.
3. És különben is...

Tehát - van benne **.deldir** funkció.

Azaz létrehoz a partíciónkon egy .deldir nevû könyvtárat, s abban helyezi el a törölt file-okat.
A nagygépes op. rendszereknek (nem UNIX!!!) illetve a hálózatoknak egy remek tulajdonsága ez.

A .deldir a fôkönyvtárban van és nem látható, ami ott van, azt nem számolja a gép IN USE-nak.

Belelépni azért be lehet pl.: CLI-bôl egy mezei **cd .deldir** utasítással, vagy ha csinálunk neki egy WB ikont

A rendszer innen törölget, ha kell a hely. Azonban ez nem olyan jó, mert ilyenkor néha rendet is kell rakni...
Erre szolgál a DISKVALID c. remek kis programocska, amelyet elindítva a "*lefoglalt, ámde nem használt blokkokat*" felszabadítja.
(mint Tamás bátyát Ab Lincoln - vagy nem..)
Használata (CLI-bôl):

DiskValid [drive neve]
(pl.: DiskValid DH1:)

Néhanapján nem árt elindítani, mert pl. a **HappyNewYear´96** is csinált egy kis kavarcot a blokkok között, meg különben is.

(A HappyNewYear´96 utáni kavarcban nekem elszállt az egyik partícióm, de nem csüggedtem, mert a rendszer legalább megmaradt. Volt aki nem volt ilyenszerencsés.)

Azért nekem még mindig fenn virít az AFS mindegyik partíciómon - sôt.
(mi az a sôt?)
Meg is vagyok vele elégedve.
Még valami - ha valaki hardfile-okat tárol, azt csakis AFS partíción tegye,mert ADOS-on egy kicsit (kb. 20x) lassabb...

Tehát AFS Rulez! - Használata ettôl függetlenül nem kötelezô, de én kevesebbet szívtam vele, mint az FFS-el. (Sosem szerettem a Now Validating Drive DH0: feliratokat...)

Magic

Továbbra is megrendelhetô a legnagyobb AMIGAs szótárprogram, az **LSSzótár v2.0** regisztrált verziója.

A teljes verzió tömören 4 lemez, kicsomagolva 27 MegaByte. Az ár még mindig változatlan: **250Ft.**

Ha valaki CD-n szeretné megkapni a programot, akkor az ár **3.000** forint.
A regisztrált user-eknek természetesen csak **2.750**, mert lejön az egyszeri regisztrációs összeg. (A CD-n a szótár, és néhány 100 MByte shareware program helyezkedik el.)

A shareware verziót bárkinek ingyen továbbítjuk, ha 1 db lemezt és válszboritékot (50 Ft-nyi bélyeggel egyetemben...) postáz az **AMIGAonly** postacimére.

Louise/AMIGAonly
Budapest 1399 Pf 701/836

Üdv minden NETrevágyó kollégának!

Az újságok tele vannak olyan hírdetésekkel, ahol a nagybecsû cégek egymást túllicitálva ajánlanak olcsóbbnál olcsóbb InterNet csatlakozásokat, sôt márciustól a Matáv is (mint a hazai legnagyobb telekommunikációs cég) beáll a versenybe.
Természetesen, ebböl az AMIGA tulajdonosok sincsenek kirekesztve, nem alapkövetelmény a hálózathoz való kapcsolódás esetén a wéndóz9x megléte...
Az InterNet kapcsolathoz öt dologra van szükség; számítógép, kommunikációs program, modem, telefonvonal, IP cím. Ezek közûl az IP (InterNet Protokoll) címet kell megszerezni egy erre alkalmas helyen. Ha minden megvan, lehet nyomulni a világ minden server-ére, le és feltöltögetni az AmiNet site-okra, sôt több mint 45.000.000 emberrel levelezni...

Az Amiga Technologies kiadott egy kimondottan erre a célra készült pack-et, (ami állítólag a világon a legolcsóbb Internet hozzáférési lehetöség) az Amiga Surfer-t, ami tartalmazza az

összes említett elemet, sôt bonuszként néhány óra ingyenes Net használatot is (legalábbis nyugat-európában...).

Mostanában készülget a magyarországi AmiNet bázis, néhány fanatikus AMIGA user szervezésében, és hathatüs közremûködésével, ahol magyar nyelven lehet levelezni, magyar programozókkal, cégekkel, újságokkal (pld GURU, és nemsoká az AMIGAonly is!) lehet kapcsolatot létesíteni. Ennek címe: **SPIKE.FA.GAU.HU**

Most azon szerencsés user-eknek szeretnénk kedvezni, akik ugyan hozzáférnek InterNet-hez, de még nem nagyon tudtak (mondjuk információk hiányában...) belemerülni a levesbe.
Figyelem! Akik kórházakban, költségvetési intézményekben dolgoznak, nyugodtan kérdezösködjenek a helyi rendszergazdáktól, ugyanis egyre több helyen helyeznek üzembe olyan UNIX-os hálózatokat, amelyekben megtalálható a kapcsolat a külvilág felé. (Ha nem adnak kielégítö választ, maradj benn éjszakára, és derítsd ki a dolgot...)

Az olyan arcok, akiket nem a levelezgetés, hanem sokkal inkább a stuffok érdekelnek, rástartolhatnak az ftp-re. Az ftp a 'file transfer protocol' rövidítése, ami csomagkapcsolt hálózatoknál file átvitelt tesz lehetôvé két pont között. Az ftp egy nagyon primitív valami, nem kell meglepôdni a tudásán, ez kizárólag konkrét dolgokra készült, nem olyan mint egy BBS, ahol belépsz, megnézed milyen új file-ok vannak, kijelölöd, letöltöd, stb. Itt meg kell mondanod, hogy honnan, mit akarsz le, illetve feltölteni. Ha egy server-re szeretnél kapcsolódni, és onnan le, vagy fel akarsz file-t küldeni, elsô lépésben randiznotok kell.
Ezt az '*ftp <server>*' parancssorral érheted el.

Néhány sûrûbben használt ftp kulcsszó:

? - kiírja a hsználható ftp parancsokat egy rövid comment-tel
bin - megmondja az ftp programnak, hogy bináris transzferrel akarsz dolgozni
get - letölti a távoli gépröl a te server-edre a paraméterként megadott file-t (ne felejtsd, hogy a nevek kisbetû nagybetû helyesek legyenek!)
mget - ugyanaz mint a get, csak lehet mask-ot használni (pld mget *.readme)
put - elküldi a paraméterként megadott file-t a távoli server-re
mput - ugyanaz mint a put, csak lehet mask-ot használni (pld mput *)
cd - könytárváltás (a / olyan mint AMIGA-n, a parent meg mint pc-n (..))
ls - listázza az aktuális könytár tartalmát
pwd - kiírja az aktuális könyvtár nevét

Ha egy AmiNet server-re kapcsolódsz, és onnan file-t akarsz letölteni, akkor nincs szükség egyedi névre és jelszóra. A kapcsolódás után a névre 'ANONYMOUS'-t, a jelszóra elég egy enter-t, vagy 'ftp'-t adni. Az elsô feltöltés elött a 'new' könytárból érdemes letölteni, és elolvasni a 'README_BEFORE_UPLOAD' nevû file-t, mert ha nem tartod be az ebben leírtakat, egyszerûen letörlik az általad felpakold cuccot... Lehet hogy nem mindenki számára közismert az a tény, hogy akinek felkerül programja valamelyik AmiNet CD-re, annak (persze csak elözetes egyeztetés után) díjmentesen elküldik a CD-t! (még a postaköltséget is ök állják...) Tehát, rajta gyerekek, lehet alkotni, díjjazzák a munkátokat...

Louise

USA (MO)	ftp.wustl.edu	128.252.135.4	pub/aminet/
USA (WI)	ftp.netnet.net	198.70.64.21	pub/aminet/
USA (AZ)	ftp.amigalib.com	165.247.33.6	pub/aminet/
Australia	ftp.livewire.com.au	203.16.26.3	pub/aminet/
Scandinavia	ftp.luth.se	130.240.16.39	pub/aminet/
Switzerland	ftp.eunet.ch	146.228.10.11	pub/aminet/
Germany	ftp.germany.aminet.org	131.234.10.42	pub/aminet/
Germany	kelly.uni-paderborn.de	131.234.128.206	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-stuttgart.de	129.96.18.15	aminet/
Germany	ftp.uni-erlangen.de	131.188.3.2	pub/aminet/
Germany	ftp.cs.tu-berlin.de	130.149.18.7	pub/aminet/
Germany	ftp.tu-chemnitz.de	134.109.132.28	pub/aminet/
Germany	ftp.fh-augsburg.de	141.82.16.242	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-bremen.de	134.102.228.2	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-kl.de	131.246.94.94	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-trier.de	136.199.8.81	pub/aminet/
Germany	ftp.informatik.rwth-aachen.de	137.226.225.3	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-siegen.de	141.99.164.1	pub/aminet/
Germany	ftp.uni-regensburg.de	132.199.1.203	pub/aminet/
France	ftp.cnam.fr	163.173.128.15	pub/aminet/
France	aminet.grolier.fr	194.51.174.67	pub/aminet/
Austria	ftp.giga.or.at	131.130.12.58	pub/aminet/
Italy	ftp.unina.it	192.132.34.17	pub/aminet/
Portugal	ftp.ua.pt	193.136.80.68	pub/aminet/
Spain	ftp.gui.uva.es	157.88.36.190	pub/aminet/
UK	ftp.doc.ic.ac.uk	146.169.17.5	pub/aminet/
UK	micros.hensa.ac.uk	194.80.32.51	pub/aminet/

AREXX, az AMIGA OS belsô programnyelve

Maga a Rexx programnyelv már nem mai gyerek: 1985-ben definálták az alap funckióit, és számos egyéb platformon is elterjedt (pl. tartalmazzák az újabb IBM DOS-ok, illetve ha jól tudom akkor az OS/2 is). Amigán az AmigaOS 2.0-tól kezdve az operációs rendszer része az ARexx nyelv, amely a szabványnak számító Rexx-nek a speciálisan Amigára írt változata. Ezért a 2.0-ás rendszer megjelenése után szinte minden komolyabb felhasználói program rendelkezik ARexx támogatással. (Például: ImageFx, ADPro, Hippoplayer, CED, MainActor stb.)
Mi is az ARexx valójában? Nem más mint egy olyan programnyelv (helyesebben szólva makrogyûjtemény) , ami számos saját belsõ parancsával és függvényével lehetõvé teszi olyan programok vezérlését amelyek rendelkeznek ún. ARexx porttal.A 2.0-ás oprencertõl felfelé a Workbench lemezen található egy Rexxc könyvtár illetve a System könyvtárban egy RexxMast program, valamint néhány library amelyek feltétlenül szükségesek az ARexx mûködéséhez. Nézzük meg egy kicsit részletesebben az imént említetteket!

Rexxc: Itt találhatóak az ARexx parancsok futattásához és irásához szükséges parancsok ezek a következõek: (ahol nem részletezem a szintaktikát, ott nincsnen külön paraméter)

HI Ez a parancs a jelenleg futó ARexx programok megállitására szolgál. A parancs kiadása után minden futó ARexx program egy külsõ HALT (megállj) jelet kap és megáll. Miután a programok megálltak a HALT jel törölve lesz.

RX Az ARexx parancsok futtatására szolgál. Szintaktikája: Rx program [paraméterek]. Ha program neve tartalmaz útvonalat akkor csak abban a könyvtárban keres az rx a program után, ellenkezõ esetben pedig elõször az aktuális könyvtárban, majd utána a a Rexx: assignnál. A paraméterek feldolgozása, illetve szükségessége az adott programtól függ.

RXC Evvel lehet a RexxMast mûködését megszüntetni (lásd lent). Azonban ennek a használata nemigen javasolt, mivel ennek szinte semmi értelme sincs, valamint az általam használt OS3.1betán eleggé összevissza müködik...(pl:nem tudom újraindítani a RexxMastot, vagy mintha misem történt volna, továbbra is müködik rendesen minden..)

RXLIB Az ARexx számára ez a parancs tölti be a librarykat.

RXSET Használata: rxset név érték. Evvel a paranccal lehet a Clip listára értékeket adni, amelyeknél a következõket kell figyelembe venni: ha már létezõ nevet adunk meg akkor a változó az új értéket veszi fel, illetve ha név sztringet nem követi érték, akkor törölve lesz a Clip tábláról.

TCC Bezárja a nyomkövetési ablakot. (majd a programozásnál részletesen lesz róla szó)

TCO Megnyitja a nyomkövetési ablakot.

TE Bekapcsolja a nyomkövetési módot.

TS Kikapcsolja a nyomkövetési módot.

WaitForPort Használata: WaitForPort ARexx portnév. Egy meghatározott program ARexx-portjára vár maximum 10 másodpercig. (Fontos megemlíteni, hogy a portneveknél a kis és nagybetük nem egyformák tehát például a HIPPOPLAYER portra NEM lehet hippoplayerként várni, mert hiába inditjuk el a Hippo-t, a WaitForPort parancs nem fogja észrevenni és 10 másodperc elteltével kilép)

Rexx: Ez egy assign, ami defaultban az s:-re van ráassignolva, de javasolt külön könyvtárat létrehozni a számára.Ja majd elfelejtettem, ez a default ARexx script tárolóhely.

Libs: A rexxsupport.library és rexxsyslib.library. E két library szükséges feltétlenül az ARexx mûködéséhez. Természetesen számos külsõ ARexx library is van különféle funkciókkal például a rexxreqtools.library, amely segítségével különbözõ requester funkciókat végezhetünk. Ezekről is lesz majd szó késõbb részletesebben.

SYS:System Itt található a RexxMast program, ami ténylegesen feldolgozza majd a programjainkat, illetve létrehozza az ARexx portokat azoknál a programoknál amelyek rendelkeznek ilyennel. Javasolt ezt a programot meg a user-startupban elindítani, mivel ha egy ARexxet használó programot elind.tunk és a RexxMast még nem fut, akkor NEM jön létre az ARexx portja.

A hosszúra nyúlt bevezetõ után most már tényleg beleugrunk a mélyvízbe...
Szóval programozni fogunk.... De nem kell félni mert ez a programnyelv elég egyszerû, és aki ért valamilyen programnyelvhez (ez lehet BASIC is) egy kicsit, annak nem lesz nehéz dolga. Ja és még valami: nem fogom az összes létezõ ARexx parancsot ismertetni, mivel az alap ARexx parancsokból is elég sok van (az alap függvényekkel együtt kb. 80), valamint minden program saját belsõ változókat használhat/használ, és ezek használatát csak a programhoz adott leirásból tudhatjuk meg. A programozás során megpróbálom az alapparancsok közül lehetõleg az összeset leírni, és a függvények közül a fontosabbakat. (De ha valakinek valami extra ARexx program igénye lesz az nyugodtan írhat - és ha megtudom oldani ;) -, valamint többeket érinthet akkor le is közölhetjük.)

Minden alpvetõ szintaktikai és egyéb fontos programozástechnikai dolgok magyarázása helyett elõször néhány egyszerû program fog következni.
Nyaaaa... mostmár tényleg jön a legelsõ program:
Vegyük elõ kedvenc szövegszerkesztõnket és pötyögjük be a következõ progit, amely a klasszikus Hello,Világ! feliratot fogja kiírini a képernyõre.

```
/* Egy egyszerû ARexx program */
say 'Hello,Világ!'
```

Na ennyi... ha megvan mentsük ki valmilyen néven pl: elsõ.rexx, és futtassuk le! (remélem mindenkinek fut a RexxMast..)

```
rx elsõ.rexx
```

Húúú..... ugye nem is volt nehéz? ;) Megjegyezendõ, hogy nem fontos az rx-et használni a futtatáshoz ha a futtatandó ARexx file s(cript) attribútuma be van állítva, mert ekkor az AmigaOS automatikusan lefutattja. (illetve mégsem csak akkor ha a path-ban benne van a SYS:REXXC útvonal -erről a path parancs kiadásával győzõdhetünk meg- , ha nincs akkor a startup-sequenceben modosítsuk a path sort hogy legyen benne sys:rexxc , de 3.0-tól felfelé ez már így van alapban) Na akkor állítsuk be a script attribútumot vagy valami filekezelõ progival vagy csak így lazán:

```
protect elsõ.rexx +s
```

Ezután már a sima filenevet beírva is lefut a progi. Na most nézzük meg egy kicsit alaposabban a programot! Az elsõ sorban levõ "/*" jelenti az ARexx számára hogy ez olyan sor (illetve egy sornak egy bizonyos része is lehet) amelyet nem kell feldolgozni, mert
különféle megjegyzéseket tartalmazhatnak. (pl: magyarázat a program megértéséhez, vagy -mint itt is- egyszerûen csak egy címet ad a programnak) Fontos tudni, hogy minden ARexx program eljén kell lenni ilyen részenk, mivel enélkül nem tudjuk lefuttatni, valamint kötelezõ bezárni a "*/" jellel mert enélkül hibajelzést kapnánk. Tehát így néz ki egy szabvány ARexx fejléc: /* ARexx programocska ami ezt meg ezt csinál */ .
A második sorban találkozunk az elsõ igazi ARexx paranccsal: õ Mr. SAY. A say paracs segítségével lehet kiírni a képernyõre sztringeket (mint itt), illetve különféle egyéb dolgokat (számítások eredményeit,egyéb információkat stb). Láthatjuk, hogy az ARexxben a sztringek (') jellek közé írt karaktersorozatok, azonban a szabvány idézõjellel (") is definálhatunk sztringeket.
Na most kicsit tegyük bonyolultabbá!

Ime a második program:

```
/* Ez a program megmondja hogy kb. hány napos vagy
*/
say 'Kérlek írd be a korodat!'
pull kor
say 'Te kb.' kor*365 'napja élsz.'
```

Na itt megjelent a pull utasítás is, amellyel az ARexx képes értékeket, valamint sztringeket bevinni a billenytûzetrõl. A kor változó fogja a beadott értéket felvenni. (A változók olyan szimbólumok, amelyek rendelkeznek értékkel) Majd a következõ sorban a már ismert say paranccsal elõször szöveget, majd egy számítás eredményét, majd ismét szöveget fog kiírni.
(Az ARexx természetesen maga gondoskodik arról hogy csak számokat lehessen szorozni, mert ha nem érték szerepel a kor változóban akkor aritmetikai hibát jelezve leáll a program futása.)

A következõ programunkban a do utasítással fogunk megismerkedni. A do parancs lehetõvé teszi meghatározott programsorok ismételt lefuttatását.

```
/* ismételt értékkiiratás és hatványozás */
do i = 1 to 10        /* 10-szer fog lefutni a
                         következõ sor */
 say i i**2 i**3      /* itt történik a számítások
                         elvégzése és kiiratása */
end
say 'Kész!'
```

A do utasítás hatására a do és az end közötti parancsok 10-szer fognak végrehajtódni. Az i változó a ciklusváltozó, amelynek az értéke minden lefutáskor eggyel megnõ.
A "**" pedig nem más mint a hatványozás jele ARexxben. A következõ program ismét egy klasszikus példa lesz, amellyel az 1-tõl 10-ig terjedõ intervallumban lévõ számokról nézzük meg hogy párosak vagy páratlanok-e. Itt a kulcs parancs az if lesz, amelyel feltételeket vizsgálhatunk, és annak függvényében folytatódik a program futása.

```
/* Páros vagy páratlan? */
do i = 1 to 10
   if i//2 = 0 then tipus = 'páros'
               else tipus = 'páratlan'
   say 'A(z)' i tipus
   end
```

Ebben a példában láthatjuk a // mûveleti jelet, amely az osztás maradékát számítja ki. Ha tehát az osztás maradéka 0, akkor a then utáni programrész hajtódik végre (és beállítja a páros típust), ellenkezõ esetben pedig az else utáni ág fut le. (Bitvadászok észrevehetik hogy nem hosszú í-vel írtam a programban a típus szót. Ennek egyszerû magyarázata van: az ARexx változó nevekben (de csak a változónevekben!) nem szerepelhetnek a szabvány angol abc betûin kívûli karakterek. Illetve még van egypár dolog, amit figyelembe kell venni, de erről majd a következõ részben lesz részletesebben szó.) A következõ példaprogram bemutatja a függvények mûködési elvét, ami nem más mint kisebb alprogramok, amelyek arra valók, hogy a progamot egyszerûbbé tegyék. (Mondjuk ez csak a hoszabb ARexx programokra igaz, de más programozási nyelvekben (pl C,ASM,Pascal) ezek alapdolgok.)

```
/* Függvény definálása és meghívása */
do i = 1 to 5
   say i negyzetre(i)      /* meghívja a négyze
                              treemelés függvényt */
end
exit              /* kész */
negyzetre:        /* a függvény neve */
arg x             /* a paraméter átvétele */
return x**2       /* négyzetreemelés és visszatérés */
```

A négyzetreemelés függvényt a negyzetre: cimke után találjuk, egészen a return utasítással bezáróan. Két új utasítást ismerhetünk meg: egyik az arg, amely átveszi az értékét a paraméter sztringnek (jelen esetben i-nek), míg a másik retum amely visszaadja a függvény eredményét arra a pontra ahonnan meghívták a függvényt.
A mai utols. programunk a trace parancs mûködését fogja bemutatni. Tehát a program:

```
/* Bemutatja az eredmények (results) követését */
trace results
osszeg=0;negyzetossz=0;
do i = 1 to 5
   osszeg = osszeg + i
   negyzetossz = negyzetossz + i**2
   end
say 'ósszeg=' osszeg 'négyzetösszeg=' negyzetossz
```

Ha ezt a programot lefuttatjuk, láthatjuk hogy minden sor tartalma és a változók érték kiíródik, arnely segít a program megértésében és megírásában, illetve jelentõsen megkönnyíti a program esetleges javítását. Még egy fontos dologot láthatunk a harmadik sorban: ez a (;) amellyel lehetsõség van egy sorban több parancs futatásához (itt két értékadás), amelynek használatával jóval egyszerûbbé tehetjük programjainkat.

Na úgy hirtelenjében ennyit mára az ARexx rejtelmeirõl. A következõ számban részeletesebben foglalkozunk majd a változókról, illetve lehet hogy egypár fontosabb függvénnyel, illetve az alapvetõ mûveletekkel.

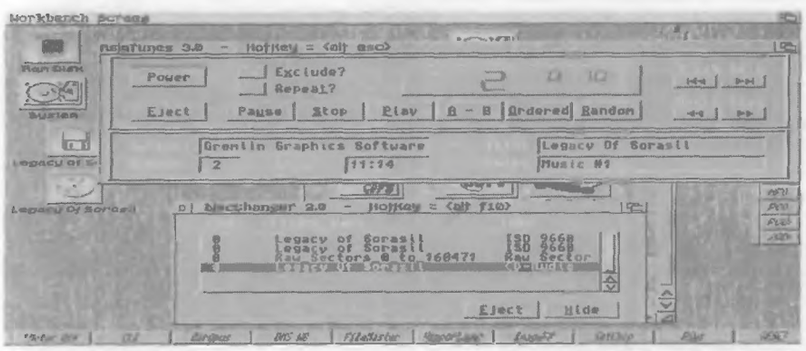
pH03N1x
(phoenix@master.fok.hu)

AMIGA1200 +ATAPI CD
2. rész
ASIM3

Asimware Innovations Incorporated.
1993-95.

Jöttek, jövögettek a vélemények, megjegyzések a CD-krôl írott cikkemrôl... Minden elképzelhetô hangnemben, persze.
Elôször is egy kis hibajavítás az elôzô cikkhez képest...:

- A CDFS-rôl szóló részben (3.) a Mac



CD-k nem úgy mûködnek, mint egy mezei ISO 9660 szabványú CD, de erröl majd késôbb.
- Az ISO 9660-3 az valójában ISO 9660-II., ha minden igaz.
Ezen kívül ami rosszat mondtak, azt nem írom le, ami jót, azt meg minek?
KomolyABBra fordítva a szót, elöször is még néhány kiegészítést szeretnék megejteni az elözô cikkhez, utána pedig az ASIM3-ról rajzolnák egy-két mondatot.

Pro primo az ISO nem egy CD formátum, mint ahogyan azt valaki említette, hanem a

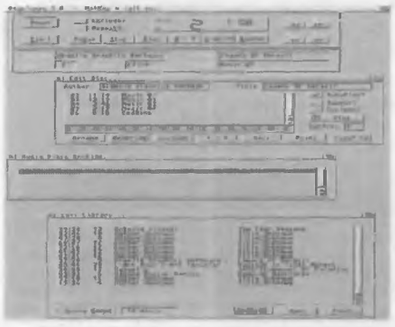
NEMZETKÖZI SZABVANYÜGYI SZERVEZET
(INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION)

által kiadott nemzetközi szabvány kibocsátói jele.
Vagyis az ISO-9660 elnevezés csupán arra utal, hogy a Nemzetközi Szabványügyi Szervezet által kiadott szabványtárban a 9660-as számon találhatók a CD-k formátumára vonatkozó elöírások.
(aki kicsit belemélyed ebbe a szabványügyi témába, az találkozhat olyan "kifejezésekkel" is, mint pl.: MSZ-ISO (szám).
Ez csupán annyit jelent, hogy ezt az ISO szabványt a Magyar Szabványügyi Szervezet is bevezette módosítás nélkül, vagy jóváhagyó közleménnyel.
A szabványokról még annyit... - abba is hagyom, mert szerintem ez senkit sem érdekel - még engem se -, engem már azért sem, mert egy remek 3-as érdemjegyre vizsgáztam a témából.Aki szintén mérnôkhallgató kíván lenni, az jobb, ha felkészûlilyenekre, sôt még ilyenebbekre is...? - Ugye Loy?)

Na, jó. Tehát ASIM 3.A 3.0-s verziószámmal ellátott programcsomag készítöje az

ASIMWARE INNOVATIONS INC.

volt, vagyis azon belül is egy Paul Reeves nevû úriember és csapata (az ô neve szerepel minden ABOUT ablakban) mégpedig pontban 1995 június 13-án



lettek készen vele. (ez egy baromi fontos info...)Elôzetesnek jöjjön ismét egy

MountList Entry:

```
/*****************************************************/
/* AsimCDFS v3 MountList entry — ©1993-1995
                Asimware Innovations Inc. */
/*****************************************************/
Device          = a1200_atapi.device - amid van
                  (ha SCSI, akkor jobb)
Unit            = 1 - ahol van a CD drive
Buffers         = 0
BufMemType      = 5
Mask            = 0xfffffffe
Flags           = 0
FileSystem      = I:AsimCDFS - ez a lényeg
DosType         = 0x662dabac - na meg ez is
GlobVec         = -1
Reserved        = 0
LowCyl          = 0 - nem érdekes
HighCyl         = 999 - nem érdekes
Mount           = 1 - azonnal fel"mount"olódjon
Surfaces        = 1
BlocksPerTrack = 32
Priority        = 10 - FS task prioritása
StackSize       = 5000 - növelhetô, de minek?
```

(A nem kommentezetteket inkább ne bántsuk.)

Mit tesz az egyszeri ember, ha felinstallál valamit a HD-jére?

Elindítja a legelsô #?prefs nevû file-t...
Bevezetô:

AsimCDFS_Preferences

Miután mount-oltuk a CD0-t, a CD-ROM device alatti kis mezöben meg fog jelenni a CD0: felirat.
(vagy az, ahogyan nevezzük)
Alá kiírja az SCSI device-t, amely - ATAPI meghajtókról lévén szó, ugyanis azt hiszem a *zömnek* az van... - az a1200_atapi.device, vagy - az atapi.device lesz.
Alatta a Unit number, illetve a gyártóra, a termékre, illetve a revízióra vonatkozó infok.

Mellette viszont egy REMEK 11 oldalas, beállítási lehetôségek- kel teli ablakot találunk;
- General Options 1:

- Autostart DC: elinditsa-e automatikusan a DiscChanger-t?
  - Never (Soha)
  - Always (Mindig)
  - 2+ partitions (2, vagy tôbb partíció esetén)
  - 3+ partitions (3, vagy több partíció esetén)

- Changer Path: a DiscChanger elérési útvonalát lehet benne módosítani, ha véletlenül/készakarva átmásoltuk valahová. (egy mezei requester-t ad, ha megnyomjuk a kis lemezszerû gombot...)

- Autoboot: Bootoljon-é egybôl? (ez jó lenne, de nem fog, mert nem SCSI a meghajtónk. Ha az, akkor fog. Egyébként hibát ír ki a bootolásnál, hogy nem leli a CD meghajtót.)
  - Never (Soha) - maradjunk is ennél mi ATAPIsok...
  - Resident only (Csak ha el lett indítva a SimBoot)
  - CDTV/CD32 (csak ezen CD-k esetén)
  - Any Disc (bármikor)
- Ignore LUNs on open?
- Combine multiple LUNs?
- Maximum LUN
Ezen beállításoknál a meghajtó(k) Logical Unit Number-jére vonatkozó dolgokat lehet állíftgatni.
(egy meghajtó esetén hagyjuk békén ezt az egészet)

- General Options 2

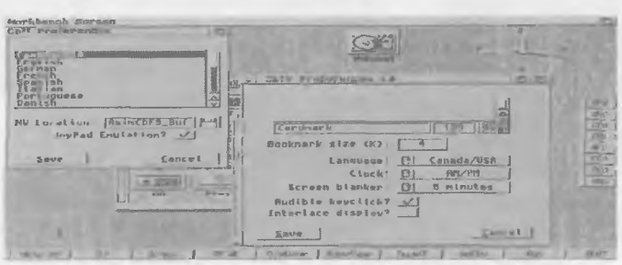
- CD-ROM Model: (a CD-ROM típusa)
  - CD-ROM (default)
  - CDTV/A570
  - Hard Drive
  - DOS File
  - CD32

(célszerû a CD-ROM-on, hagyni, hogy minden CD esetén mûködjön)

- Protection: A CD-n levô file-oknak milyenek legyenek a protection flag-jei. (hiába állítja be valaki az EDIT, vagy DELETE értékeket, akkor sem tud írni a CD-re...)
- Untitled CD: Mi legyen a névtelen CD neve? (Quo Vadis?)
- Semicolons: Kettôspontokról....
  - Turncate Last (levágja az utolsót)
  - Turncate 1st (levágja az elsôt)
  - Pass Through (leszarja)
- Disc Change Interval:
Mennyit várjon egy új lemez behelyezésekor. (sec)
- Read Retry Count: (olvasási hiba esetén hányszor próbálja újra.)
- Buffer Options:
(Filekezelô, filelezáró buffer, file buffer mennyisége és mérete, directory buffer mennyisége és mérete, illetve a buffernek használt memória típusa (Chip/Fast/Any)

- PhotoCD Options:

- Mount PhotoCD first?
(egy PhotoCD-t elôször PhotoCD-ként mountoljon-é fel)
- Force PhotoCD Detection?
(mindenképpen egy PhotoCD-t keressen a DC indításakor? - PhotoCD - muszáj????)
- Buffer Thumbnail Icons?
(a képekhez megkreált ikonokat az AsimCDFS_Buffer nevû könyvtárba elmentse-é - a dolog idövel eléggé sok



helyet fog foglalni - 1 kép kb. 1-6 K)
- Buffer Path
(meg lehet adni mást is, persze...)
- Icon Type: Quick/Quality
(Gyors/Minöségi - még gyorsnál is enyhén kinöttem a ruháimat, míg kirakott 100 képet.)
- Icon Size: Small/Large
(Kicsi/Nagy - sebesséééég...)
- Icon Depth: 2-256 Colours/Automatic
(hány színûek legyenek akinek nincsen 060 + 24bit grafikus kártya configja, az ne emberkedjen 256 színnel, mert hamar megöregszik.
Azért 8-16 színben viszonylag baráti [FASTRAMMAL!!!] - igaz jó ronda is)
- ToolType: Mi legyen a default tool, a kép ikonjában.(érdemes pl. valamilyen képnézôt ideírni - útvonallal)

- Audio Options

- Stream CDDA Audio
Minimum Memory: (KB-ban)
- Autostart AsimTunes? (elindítsa-e egy AudioCD berakásakor atomatikusan az AsimTunes-t)
- Tunes Path: (hol is van az AsimTunes?)
- Audio Interval: (számok közötti szünet hossza)

- Raw Sector Options

- Mount RawSector?
(no errôl majd késöbb, mert ezt nekem senki sem akarta elhinni..)

- Macintosh HFS Options

- HFS Fork: (esetleg, ha ki tudtam volna prószálni..)
  - Data
  - MacBinary II.
  - Resource
(elsô ránézetre semmi különbség nem volt, bármit választottam..)

- Valamint négy ikonbeállító oldal:

- PhotoCD Disk Icon (PhotoCD lemez)
- PhotoCD Drawer Icon (PhotoCD könyvtár)

- Audio Disk Icon (AudioCD lemez)
- Audio Drawer Icon (AudioCD könyvtár)

- Audio File Icon (Audio File)

- Raw Sector Disk Icon (Raw Sector lemez)
- Raw Sector File Icon (Image File)

Az ikonok használatakor, ha SNAPSHOT-ot nyomunk valamilyen CD-re, akkor az ott meglévô információkat szintén az AsimCDFS_Buffer:-nek le-assign-olt könyvtárba menti el.
(vigyázat, hosszú távon elég sok helyet fog elfoglalni, az azonban tény, hogy a CD-n egy directory olvasása igencsak felgyorsul.)
A Prefs mellett legtöbbet fogjuk használni a következö kis programot.
(fôleg Autostart DC esetén):

DiscChanger 2.0

Ez a kis util, egy baromi jó dolog, ha az embernek több CD drive-ja van, de akkor is eléggé hasznos, ha csak egy van, de azon gyakorta nézeget mindenfajta CD-ket...
(hogy mire is jó ez, arról is szót fogok ejteni a lentiekben)

Egy CD berakásakor, illetve a CD0: mount-olásakor kiírja a LUN-t, a CD nevét

- Volume Name (pl.: Title_Unknown), illetve a CD típusát
- Type -, ami lehet:

1. CD-Audio
2. PhotoCD
3. ISO 9660
4. Mac HFS
5. Raw Sector
6. Video CD (MPeG)
7. High-Sierra
8. RockRidge
9. CorelPro
10. Unix
11. ECMA-168

Bôvebben ezekrôl...

1. CD-Audio

Elôször is, az Asim nem úgy kezeli az Audio CD-ket, hogy NDOS, vagy valami hasonször, hanem DOS alatt ugyanúgy fest, mint egy mezei FS-es CD mert létrehoz rajta 6 darab könyvtárat, és azokba belépve találhatjuk meg a zenefile-okat.
(44.1 kHz-en "ledigizve" - vagyis úgy, mintha le lenne digizve.)

Ez a 6 könyvtár:
- AIFF Left
- AIFF Right
- AIFF Stereo
- CDDA LeastSignificant
- CDDA MostSignificant
- MAUD

Ezek közül az AIFF Left-Right-Stereo nyilván mindenkinek ismerôs lesz, aki rájön, hogy az AIFF az valójában AMIGA IFF Sound Sample, a Left-Right kifejezés pl.: feliratos amerikai katonás filmekben található, a Stereo meg stereo.
A CDDA (CompactDiscDigitalAudio) file-ok Least - legkevésbé, és Most - legnagyobb mértékû jelszint?-en való rögzítését jelentik. Legalábbis azt hiszem.
A MAUD-ra csak passzolni tudok, ha valaki hangtechnikában járatos, akkor esetleg megíthatja, hogy ne annyira hüjén hajjunk meg.
Tehát ezekbe a könyvtárakba belépve találhatunk szép nagy file-okat, melyeket - amennyiben SONY CDU-nk van, akkor szépen ki is másolhatunk a HD-nkra, más típusú drive-ok esetén ez a próbálkozás csupán bösz READ ERROR-okhoz, továbbá a CD földhözhajigálásához vezethet.
Aki azonban hallgatni akarja az AudioCD-jét, mert hiszen a nagy költö is megmondta - hallgatni Arany... azoknak vannak leírva itt ezek a sorok:

Mivel...Az ASIM3 tartamlaz egy saját CD player-t, amely az ASIMTUNES névre hallgat, sôt annak is a 3.0-s verziója.

Egy AudioCD behelyezésekor a DC (DiscChanger) kiírja azt, hogy az a CD melyik logikai egységben helyezkedik el (LUN), a nevét, ha van neki olyan (ha nincs akkor Title_Unknown, vagy amit beállítassz neki), illetve a típusát, amely az esetünkben CD-Audio lesz.

Az Asim3-hoz csak (!), vagy legalábbis nagyrészt az AsimTunes jó - mármint zenelejátszás céljára.
(ez kissé körülményes megfogalmazás volt) Azonban, ha a device-on keresztül az elôzô számban említett playerek is lejátsszák bármely CD-t.
Magyarán az AsimTunes-hez kell MOUNT CD0: (mármint az AsimCDFS-t tartalmazó), de más player-hez nemigen.

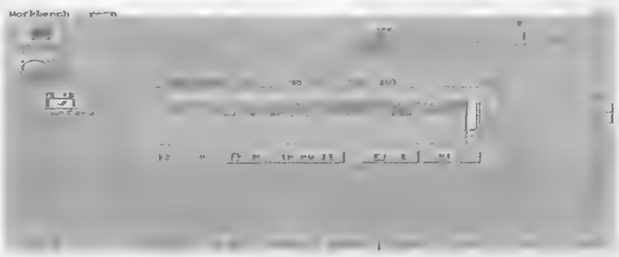
AsimTunes 3.0

Be és kikapcsolni a szép (nagy) POWER feliratú gombbal lehet, (mint egy ôrült úgy kattingattam elôször az ablak bal felsô részére - W!n'95 Rulez ?!?) a többi kiírás gondolom mindenki számára egyértelmû, aki látott már valaha egy CD Playert.

A menüben viszont:

Project menü:
- Select CD-ROM:
melyik CD-rôl nyomuljunk (már ha van több is nekünk... CD0:, CD1:,... CD9: ???)
- Select Discs:
kirak egy Audio Discs On-Line feliratú ablakot, melybôl válogathatunk, hogy az éppen bent lévô CD-kbôl melyiket akarjuk hallgatni.
(ja, hogy csak egy van bent? - sorry)
- Edit Disc...: ez egy hasonnevû ablakot eredményez, amelyben a zeneszerzôt (Author), a lemez címét (Title) és a számcímeket módosíthatjuk. Az Author és a Title egyszerûen, a mezôbe belekattintással átírható, azonban utána egy ENTER-t is kell nyomni, mert ha nem, akkor elfelejti. (ilyenkor viszont a zene lejátszása megáll - már amennyiben szólt...)
Ha ilyenkor bôszen kattingatunk a számok címeire, azok nem editálódnak, hanem azt kezdi játszani, amelyikre rákattintunk. Ezért hát fortélyosan a RENAME gombot kell megnyomni elôtte, s így máris remekül szerkeszthetôek a címek.
(egy rossz hír: egy számcím max. 25 karakter lehet. Meg is szívtam rendesen a "A Besenyô család élete - Fittyerfutty" c. alkotásnál(X) például.)
Itt is az ENTER gombra ment - automatikusan.
Az ORDERING használatával átállíthatjuk a sorrendet.
Az EXCLUDE gombbal azt jelölhetjük ki, hogy melyiket ne játssza le. (a kijelölést az újbóli kiválasztással, vagy a CLEAR EX gombbal tüntethetjük el.)
Az A-B gombbal azt állíthatjuk be, hogy mettôl meddig játsszon le bármit.
(óra-perc-másodperc - HH-MM-SS)
Rendezgethetünk még Számra,Névre vagy Hosszra (Number/Title/Length), növekvô, avagy csökkenô sorrendben (ascending/descending), illetôleg akár ki is nyomtathatjuk a lemez címeit.
(ha nincs nyomtatónk, akkor akár file-ba is...)
- Az Edit Library menü szintén egy hasonnevû ablakot produkál, melyben az eddig beolvasott lemezeket tekinthetjük meg. (nemcsak megtekinthetjük, henem rendezgethetjük, mint az elôbb, törölhetünk is belôle, sôt ki is nyomtathatjuk...)

Settings menü:
- Frame Accurate?
- Global Autoplay? - Történjék-e Autoplay?
- Absolute Time? - Ha igen, akkor az AsimTunes középsô kis ablakában nem azt mutatja, hogy mennyi telt el a számból, hanem azt, hogy mennyi telt el a lemezbôl...
- Alarm? - Ha ez bé van kapcsolva, sôt az idô is bé van állítva, a lenti Set Alarm segítségével, akkor a megadott idôben elkezdi játszani az éppen aktuális lemez 1. számát - akkor is, ha éppen valami mást játszik. (khm, na igen... - esetleg sípolhatna is)
- Amiga Audio? - Senki ne örüljön, akinek nincsen valami 16< bites hangkártyája... ugyanis 8biten, pardon 14biten nem játszik csak ún."Szabad Európa" zavaró hangot ad ki...
- Titlebar? - ez valamilyen okból kifolyólag egy minimalizáló menüpont, like EMPY. (gyk.: minimize)
- Set Alarm... az alarm idejét lehet beállítani...
- Screenmode... nyithatunk neki saját PubScreen-t is, de rátehetjük pl. a FileMaster screen-jére is. (saját screen esetén csak HiRes, vagy SuperHiRes üzemmódokat enged - esedleg Laced is lehet. (Tehát senki se akarjon LoRes Screen-t nyitni neki...)
- Palette Pens... csak akkor lehet állítgatni, ha nem saját screen-en van megnyitva. Egyébként olyan remek dolgokat állíthatunk be itt, mint pl.: milyen színû legyen a timer meg miegyebek...
Ezeket a csodás beállításokat mind a Save Settings menüponttal menthetjül el az utókor számára...



2. PhotoCD

Hát ez remek, ezt totem hittem volna (ahogyan az indián is mondotta vala...), valójában csak ezért van nekem még fenn az AsimCDFS a HD-mon - no ez azért túlzás, de akkor is. Mikor egyszer beraktam egy PhotoCD-t a drive-omba, és teljesen véletlenül az Asim-mal baszkuráltam, egyszer csak kirakja a DC ablakot, a abban némi felirat leledzett. Választási lehetôségeim a következôk voltak:

PhotoCD - ISO 9660 - Raw Sector.

Mivel az ISO 9660-t már ismertem, a Raw Sector kifejezés meg túl hosszú volt, maradtam a PhotoCD-nél.
Ennél a választásnál hasonlóképpen járt el a program, mint az Audio CD-k esetén, vagyis "létrehozott" egy halom kônyvtárat a CD-n - szám szerint 5 teljes darabot:
- 192x128
- 384x256
- 768x512
- 1536x1024

- 3072x2048
mely könyvtárneveket alkotó varázslatos

számok csupán a felbontást jelölik. Belépvén egy ilyen könyvtárba a PhotoCD-n található képeket lelhetjük meg Image.xxxx.iff néven , ahol az xxxx a kép száma.

(Érdekes módon ez az elnevezés nem veszi figyelembe, hogy a KODAK csak 100 képet ír egy CD-re)
WB alatt megnyitva rakja ki azokat az ikonokat, amelyek típusát a prefs-ben állítottuk be nagy lelkesen.
(aki elfelejtette, az esetleg lapozzon vissza oda...)
A könyvtárakban csak 24bites képek találhatóak, tehát, ha már írunk default tool-t az icon tooltype-hoz, akkor olyat írjunk, amely ki tud rakni egy 24bites képet is.
(fôként ha éppen nincs AGA chipset, vagy grafikus kártya a gépünkben)

Mókás dolog, ha az ember belép a 3072x2048 nevû könyvtárba, mert itt, egy kép 18 MByte lehet, no ez nemigen fér bele 2 MByte ChipRAM-ba...
Bárki fiát-borját egyszer meg lehet szívatni azzal, hogy a szemeláttára kérünk egy DiskSize-t a PhotoCD-rôl
- pl. 100 kép esetén, minden könyvtárról... ugyanis az pontosan *2.512.480.158 bytes* lesz (+- egy-két laza MByte az ikonoktól függôen), ami egy CD-n ugye elég szép mennyiség.

Azért mielôtt az ember telekürtölné a világot a "Brand New Amiga OS 2.5 Giga egy CD-n" funkciójával, nem árt egy kissé lehûteni a lelkesedését, azzal, hogy jól kiröhögjük...
(esetleg még valaki levelet ír az Amiga Technologies-nek, hogy ô is akar olyan CD meghajtót, s nem kizárt, hogy elküldenék valahová.)
A lényeg az egészben csupán annyi, hogy nem kell mindenfajta ImageFX segítségével konvertálgatni, vagy bonyolult AREXX scripteket irogatni, elég csupán kijelölni, hogy mit és hová - valamint lepihenni egy-két órácskára. (persze felbontástól függôen)

A dolog minden - általam is tesztelt - meghajtóval mûködik.(Mitsumi Rulez!)

3. ISO 9660E

A választás igen egyszerû - berakjük - mûködik. (Aha...)
PhotoCD-knél, ha ezt választjuk, akkor megnézhetjük, hogy milyen is egy PhotoCD valójában. (ott vannak rajta a 4-5 MByte-os PCD file-ok.
Egy CD32 játékot (hosszú filenevekkel), vagy egy mezei 8+3 hosszú fileneves CD-t ugyanúgy ISO 9660-nak hív.
Hol itt az igazság? No sebaj.

Akinek itt valami nem tiszta, az olvasson bele a 3. számban írott CD-s cikkembe... ha nincsen meg - akkor gyerünk megrendelni!!!

4. Mac HFS

Mezei Macintosh HFS CD-ket lehet véle olvasni, egyszerûen, ámde nagyszerûen. Gyakorlati haszna csak akkor lesz, ha lesz valamilyen remek kompatibilitás a két OS között.
Egyébként pl. egy Mac HFS CD-n lévô képek sem igen élvezhetôek, mert van elôttük egy header, amely miatt nem olvassa be egy viewer sem.
(MAKE CUT!!!!)
Arra sem jöttem rá, hogy az Amiga OS alatt mi a gyakorlati különbség a HFSFork beállítások között.
(talán mert nem igazán tudtam semmit kipróbálni véle)
MAJD! (az AMIGAonly 5.-ben, vagy késôbb...)

5. Raw Sector

Ezek valójában Raw Sector-ok, ugyanis, ha ezt választjuk a CD-nken csupán egy nagy file lesz, amely nem más, mint egy CD IMAGE FILE, amelyet ha kimásolunk egy HD-re, és elrohanunk vele egy CD íróhoz, akkor azt ott nyomban fel is vésik nekünk egy CD-re a megfelelô forintérték ellenében.
Azért a kevésbé vállalkozó szellemûek ne rohanjanak el, mert ez még nem lett kipróbálva... (de nemsokára ki lesz)
Esetleg beleírjuk még ebbe a számba a HOT NEWS rovatba valahová... ("Lapzárta után érkezett" effect.)
Ilyenkor persze az sem okozhat gondot, ha Data+Audio track-ekkel ellátott CD-vel van dolgunk, mert sitty-sutty felírja azt is egyben, aztán majd kiderül az írónál, hogy mi lett belôle...
(Nem is tudom, mire is gondoltam...)
Persze 650 MByte átvitele itt sem 5 perc lesz.

6. Video CD

MPeG szabvány Video CD-k...Ha sikerül kipróbálnom egyet, akkor majd leírom hogy milyen volt.
Vannak róla elképzeléseim...

7. High Sierra

A High Sierra ismerös lehet ama embereknek akik valamiféle PC-s ismeretekkel rendelkeznek már, ugyanis az MSCDEX.EXE egyik hibaüzenetében megtalálható e formátum neve. Valójában az ISO 9660 szabvány továbbfejlesztése, amely max. 24 karakteres fileneveket engedélyez.
Napjainkban semmiféle létjogosultsága sincsen, mivel van ugyanaz ISO 9660-II.
(bementem egy-két CD-s boltba, hogy van-e nekik High Sierra formátumban írt CD-jük... hát, nem igazán néztek normálisnak.
Egy eladó hallott már ilyesmirôl, de nem igazán tudta, hogy mi ez...)

8. RockRidge
9. CorelPro
10. Unix
11. ECMA-168

A fenti négyféle CD közül még egyik félét sem láttam, sôt tartok tôle,hogy kis hazánban nem azok vannak többségben, akik még nem láttak...

A High Sierrás kérdéseim után az eladókat néhol meg sem mertem kérdezni ezekrôl a szabványokról.
Azonban, ha valaki tud valamit róluk az esetleg levélben, vagy személyesen menjen be a postafiókunkba, s gyömöszölje be magát a 836-os kis likba,ha arra járok majd értekezünk.
De írhattok levelet is...

No ennyi volt a lényeg.

A programhoz ugyan tartozik még egy CD32/CDTV emulátor a hozzávaló Preferences programokkal is, de mivel a prefs programok igen egyszerûek, valamint a lényeg

- a SimBoot (CD32 boot) csak SCSI CD drive-val mûködik - ugyanis reset után bootolna csak. (ha mi nyomunk resetet)
Ez tahát ilyen módon nem nyert, mert a bootolás után a CD0-t bizony nem találja...

Az egyszeri (=ATAPI drive-val rendelkezô) CD32 fan maradjon meg az Oliver Kastl által kreált CD nevû programnál.
Mindezek ellenére persze jó kis program(csomag) ez itten.

(csak az a kár, hogy AudioCD-knél nincsen Mount Raw Sectors option. Lehet, hogy lenne olyan gaz, ki lemásolna egy 2500-3000 Ft-os újonnan megjelent AudioCD-t...?)

Magic

ASseMBly RoVat

Eljött a tél, leesett az elsõ hó. (Lehet hogy el is olvadt már? ... Louise)
Most, hogy már ilyen hideg van sokkal kellemesebb a jó meleg szobában az Amiga mellett üldögélni, ki gondol ilyenkor arra, hogy kimenjen a hidegbe, ahol fúj a szél.... Brrrr...

Remélem mindenki beizzította az AsmOne-t, mert most már igazán belemászunk a javába.
Tehát csapjunk a bitek közé!

MOVE - MOVE source data to destination

Minden bizonnyal ez az az utasítás, melyet a legtöbbet használunk. Adatok mozgatására jó a memória és a processzor között, ezenkívül persze tud csak a processzoron belül is, és csak a memóriában is adatokat mozgatni.
Meg kell adnunk, hogy byte, word vagy long méretben akarunk-e dolgozni, és persze a forrást, és a célt is.
Az utóbbi kettõ lehet adatregiszter, címregiszter, közvetlen érték, memóriacím, és még néhány kombinált dolog, amit azonnal részletezek is.
Az utasítás a flag-eket az alábbiak szerint állítgatja:

X - nem változik
N - értéke 1 lesz, ha az eredmény negatív, egyébként 0
Z - értéke 1 lesz, ha az eredmény nulla, egyébként 0
V - értéke 0 lesz
C - értéke 0 lesz

Az adatok mozgatása után a forrás tartalma nem változik!
A MOVE utasítással egyben a címzésmódok nagyrészét is letudjuk, így nem kell külön azt is részletezni.
Adatregiszter és címregiszter közvetlen címzése:
/MOVE.B #$FF,D0 - ekkor a D0 regiszter legalsó byte-ja $FF lesz (a többimarad).
Ha elõtte a D0 regiszter tartalma $50474121 volt, akkor az utasítás végrehajtása után $504741FF lesz (AsmOne-al a regisztereket az "x" parancs végrehajtásával tudjuk megnézni vagy használjuk a debuger-t!)
A .B jelenti a használni kívánt hosszt, ez lehet még .W és .L is.

MOVE.W #$0102,D7 - akkor a D7 regiszter legalsó word-je $0102 lesz.
Elõtte: $1AFE2380
Utána: $1AFE0102

MOVE.L #$4,A6 - az A6 címregiszterbe $00000004 kerül.
Az elõzõ tartalmateljesen felülíródik.
Az értékek elõtt a # jeleni a közvetlen címzést, a $ pedig azt, hogy az utána álló érték hexadecimális.
Ha decimálisan akarunk értéket megadni,akkor az így néz ki:

MOVE.L #27,D0

Ezzel mar tudunk az egyes regiszterekbe értékeket írni. Akik ismerik a Z80-at vagy az Intel-t, azoknak biztos feltûnt, hogy itt fordítva van a forrás és a cél megadása, de gyorsan megszokható ez is.
Most próbálkozzunk meg az egyes regiszterek közötti adatmozgatással:

MOVE.B D0,D1 - a D0 legalsó byte-ját átmásolja a D1 legalsó byte-jába.
Byte méretben csak adatregiszterek között mozgathatunk, adat és cím ill.cím és cím között nem (nekem ez sokáig fel sem tünt...).

MOVE.W D3,A2 - a D3 alsó word-jét átmásolja az A2 alsó word-jébe.

MOVE.L D0,A6 - a D0 teljes tartalmát átmásolja az A6 regiszterbe.
Ha valaki most arra gondol, hogy egy regiszternek csak a felsõ word-jét vagy csak a legfelsõ byte-ját hogyan lehet elérni, akkor azt kell, hogy mondjam,így sehogy (a $12345678-ból például a legfelsõ byte-ot, a $12-t).
Persze meg lehet csinálni, de akkor a kívánt értéket el kell tolni a regiszter legalsó byte-jába vagy word-jébe és így már ki lehet olvasi.
Erre a SWAP és a különbözõ eltoló (ROR/ROL, ASR/ASL) utasítások szolgálnak. Ezekrõl késõbb...
A memória írása és olvasása.

A könnyebb érthetõség kedvéért egy konkrét memóriaterületen fogunk garázdákodni, ami így néz ki:

```
00080000  18 31 C6 63 36 4F FF FF
          FA CC CC CE BB 33 33 75
          00 08 00 10 5D 99 13 37
```

...Ezt az AsmOne "h $80000" parancsával hozhatjuk elõ (persze mindenkinek más lesz ezen a címen - furcsa lenne, ha nem...).
Memória olvasása:
MOVE.B $80000,D0 - a $80000 címen található byte-ot bemásolja a D0 regiszter legalsó byte-jába.
A D0 legalsó byte-jának értéke $18 lesz.
Byte méretben csak adatregisztert használhatunk.
MOVE.W $80000,A0 - a $80000 címen található word-öt bemásolja az A0 regiszter legalsó word-jébe, ami $1831 lesz.
MOVE.L $8,A6 - a $8-es címen levõ long-ot bemásolja az A6 regiszterbe, értéke $1831C663 lesz. Az elõzõeket nem csak így konkrét címekkel lehet elvégezni, hanem foglalhatunk magunk nem memóriát így is:
ADAT: DC.L $13243546
Ekkor az AsmOne lefoglal egy long nagyságú memóriát, melyre az "adat" azonosítoval (cimke) hivatkozhatunk:
MOVE.B ADAT,D0 - ekkor $13 kerül a D0 regiszter legalsó byte-jába.
MOVE.W ADAT,D1 - ekkor $1324 kerül a D1 regiszter legalsó word-jébe.
MOVE.L ADAT,D7 - ekkor $13243546 kerül a D7 regiszterbe.

Memória írása.

Ezzel körültekintõen kell bánni, mert nehogy olyan címre írjunk, ahol már más program vagy annak adatai vannak. Ezért inkább csak általunk definiált területre írunk, mert azt az AsmOne ugyis lefoglalja nekünk:
MOVE.B #$0,ADAT - ekkor az ADAT címén ez lesz: $00233546
MOVE.W #$0,ADAT - ekkor az ADAT címen ez lesz: $00003546
MOVE.L #$0,ADAT - ekkor az ADAT címén ez lesz: $00000000

Vigyázzunk arra, hogy 68020 alatt páratlan címről ne olvassunk word-öt vagy long-ot. Látható, hogy itt is van eltérés az Intel procikhoz képest, mert a 68000-es család nem fordítva tárolja az adatokat. Példaként jön egy kis program, mely a gépben levő hangszűrőt kapcsolja át.

```
LED:   MOVE.B $BFE001,D0
       ;beolvassuk a memória
       tartalmát
EOR.B  #2,D0
       ;a 1. bitet eor-oljuk, a többit nem
       bántjuk
MOVE.B D0,$BFE001
       ;az eredményt visszaírjuk
RTS
       ;kilepünk
```

A program futásának eredményét leginkább a power led-en mérhetjük le, mert az normálról fél fényerőre valt, ismét lefuttatva pedig vissza (ha szól egy zene akkor meg hallhatjuk is az eredményt).
Az EOR utasítást később részletesebben tárgyaljuk.
Egy általunk definiált cimkének a címét is megtudhatjuk, az alábbi módon:

```
MOVE.L #ADAT,A0
```

Használhatunk cím- és adatregisztert is, de csak long-ot méretben, mert a többinek nem is lenne értelme, mivel egy cím 32 bites és az word-be már tuti, hogy nem fér be (na jó, ha a legelsõ 64K-ban lenne, akkor elméletileg beleférne, de ez nem C64 - ezt azért mondom, mert visszafele meg működik a dolog, word-ön is meghatározhatunk címet:

```
MOVE.L $4.W,A6 ,
```

ekkor a .Wa 4-re vonatkozik).

Menjünk tovább. Most már ki fog derülni, hogy mi a leglényegesebb különbsége cím- és adatregiszterek között.
Egy címregiszterben meghatározott memóriacímről adatot olvashatunk be ill. írhatunk ki oda. Ez a regiszter közvetett címzése és valahogy így néz ki:

```
MOVE.L #ADAT,A0 ;az ADAT címe
kerül az A0 regiszterbe
MOVE.B (A0),D0
RTS
ADAT:  DC.L  $13243546A
```

MOVE.L #ADAT,A0 az ADAT címét teszi az A0 regiszterbe (mutat az ADAT-ra).
Ahova az A0 mutat onnan olvasunk ki egy byte-ot és tesszük azt a D0 regiszterbe. Ha az így meghatározott címre szeretnénk kiírni valamit, akkor az így néz ki:
MOVE.L #$12,(A5) - az A5 által meghatarozott (páros!) címre long méretben $12-t rak.
MOVE.B D0,(A3) - az A5 által meghatározott címre a D0-t rakja byte méretben.
68020-tol lehetõségünk van már nem csak címregiszterrel mûvelni ilyet, hanem adatregiszterrel is, de egy óraciklussal tovább tart:
MOVE.L (D1),D0 - hiába... tökéletes ez a proci! Lehetõségünk van az így használt címregiszter utólagos növelésére és elõzetes csökkentésére is:
MOVE.L #$0,(A0)+ - ekkor a memóriába írás után az A0 értékét 4-el növeli (along miatt)
MOVE.W D0,-(A3) - a memóriába írás elõtt az A3 értékét csökkenti 2-vel és csak ezután írja be a D0 értékét (a word miatt).
MOVE.B (A0)+,(A1)+ - az A0 címről az A1 címre másolja az adatot, majd mindkettõt növeli egyel (a byte méret miatt).
Ezeket persze még mindig kombinálhatjuk ((A0)+,-(A1)), ha valami nem megy akkor ugyis szól a fordító.
Egy példa ez elõbbiek használatára:

```
COPY:  MOVE.L #SOURCE,A0
       ;a source címe az A0-ba
MOVE.L #DEST,A1     ;a dest címe
       az A1-be
MOVE.L #15,D0       ;15+1-szer kell
       másolniCOPY_2:
MOVE.L (A0)+,(A1)+  ;másol
DBF    D0,COPY_2    ;vissza míg
       d0 nem -1
RTS                 ;kilépünk
SOURCE: BLK.L  16,1
       ;lefoglalunk 16 darab
       $00000001-et
DEST:  BLK.L  16,0
       ;lefoglalunk 16 darab
       $00000000-t
```

A program a SOURCE területet a DEST területre másolja.
Működését érdemes a debuger használatával végigkövetni.
Lehetõségünk van az elõzõ közvetett címzést még egy címkülönbséggel is ellátni. Ez tényleg jól hangzik, de egyébként csak eltolást jelent:
MOVE.W $10(A0),D0 - az A0 értékéhez hozzáadja a $10-et és arról a címről olvassa be az értéket a D0-ba.
Az eltolás értéke elõjeles 16 bit.
MOVE.W D0,$8000(A1) - mint az elõzõ, csak arra a címre írja a D0 tartalmát.
Mielõtt tovább haladnánk következzen egy kis program, mely az exec.library verziószámait teszi a D0 és D1 regiszterekbe:

```
EXEC:  MOVE.L $4.W,A6
       ;az ExecBase címe
MOVE.L #0,D0        ;nullázzuk
MOVE.L #0,D1        ;nullázzuk
MOVE.W 20(A6),D0 ;a bázistól 20-
       ra van a lib_Version
MOVE.W 22(A6),D1 ;a bázistól 22-
       re van a lib_Revision
RTS
```

Ez a program a "version exec.library" dos utasítás által kiírt verziószámokat veszi ki az exec library ExecBase struktúrájából. Azt, hogy miért pont 20 és 22 az a két érték, azt a Structure.offsets file-ból lehet megtudni amit az AutoDocs-hoz mellékelnek. Egy 1200-es gép esetén 3.0-ás KickStart-al ez feltehetõleg 39 és 47 lesz.
Evezzünk tovább. A következő a regiszter címzése címkülönbséggel és indexel. Ez azt jelenti, hogy megadhatunk egy címkülönbséget mint azelõbb, de még egy eltolást is megadhatunk, mely valamelyik adatregiszter lesz.
Ez lehet word vagy long (ezt is meg kell adni).
Valahogy így néz ki:
MOVE.W $4(A0,D0.L),D1 - az A0-hoz hozzáadja a D0-t és még négyet. Innen veszi ki egy word-öt amit a D1-be rak.
MOVE.L D2,$10(A1,D2.W) - mint az elõbb, de a D2-t rakja a kiszámított címre. Ezt még fel lehet tuningolni azzal, hogy 68020-as procitól kezdve az adatregisztert egy konstans számmal (2,4,8) tudjuk szorozni.
*MOVE.L $4(A1,D2.L*2),D0* - szerintem már mindenki tudja, így csak a használatáról írok egy-két sort.
Ha egy táblázatban akarunk kotorászni, akkor ha ez nem lenne akkor csak byte méretûek lehetnének az adatok. Ha word méretû adataink vannak, akkor a D2-t meg kell elõtte szorozni 2-vel (long esetén 4-el) és csak igy lehet a táblázathoz nyulni (azaz egy plusz utasítás néha nagyon sokat számít!).
Ezzel egy utasítást megspórolhatunk és a D2 értéke sem változik.
Ezeket az utasításokat persze használhatjuk ugy is, hogy a source és a destination is egy közvetett

címzés címkülönbséggel és indexel (kezd már kialakulni az elözö számban bemutatott kitenyésztett utasítás...).
Ha valaki tényleg csak most tanulja a 68000-es család programozását, akkor elolvasni ez eddigieket tényleg nem elég, mert únem fogja érteni. Ehelyett vegyünk egy kis fáradtságot (na ne sokat, mert alvás lesz belöle) és próbáljunk ki mindent.

Ebben a hónapben ennyi elég is lesz, a következö számban pedig az aritmetikai utasítások leírásával folytatjuk, de most már tényleg megyek hógolyózni!
Bye!

Prievara Zsolt

Keresztek A legjobb magyar program!!

Az AMIGAonly szeretné felkelteni a magyarországi szürkeállomány élelkedvét, ezért meghirdetjük a 'legjobb magyar program' versenyt!

Erre bárki nevezhet, egy általa írt programmal, ami lehet shareware, jogvédett, kereskedelmi, vagy akármi, csak bizonyíthatóan az ô terméke legyen!

(Kereskedelmi forgalomban lévô programoknál mondjuk egy AMIGAonly névre regisztrált példánynak nagyon tudunk örülni, nehogy kellemetlenségünk legyen belöle.)

Minden hozzánk érkezô programról (persze csak ha leírást is mellékel a szerzô) cikket írunk az AMIGAonly-ban.
(Egy kis ingyenreklám mindenkinek jól jöhet, ha pénzt szeretne csinálni a termékébôl!)
Természetesen a tulajdonos beleegyezése nélkül senki nem juthat hozzá rajtunk keresztül, tehát vigyázunk a saját példányunkra...

Ebben a versenyben az AMIGAonly tagjai nem vesznek részt, (sajnos, pedig magamnak biztos megszavaztam volna az elsô helyet, mondjuk az LSSzótár-ért ;-) Louise) mi csak eldöntjük, szakértök bevonásával, a legjobb(ak) kivoltát.

Az is elöfordulhat, hogy egy idöszakban (ez két AMIGAonly szám megjelenési ideje közötti terül el, ami remélhetöleg ezentúl nem lépi át a másfél hónapot...) nem csak egy szuper program jut el hozzánk, ilyenkor nem hagyjuk jutalom nélkül a résztvevöket...

A jutalom minden esetben egy CD, (vagy ha egy jótündér szponzor akad, akkor pld egy jó kis AMIGA hardware) amit elözetes egyeztetés után átadunk a nyertesnek.

Hogy milyen CD? Ezt kb 20 közül választhatja ki a nyertes, mert nem lenne szerencsés mondjuk egy AmiNet 10-est elküldeni annak, akinek már megvan..

Tehát, gyerünk srácok, érkezzenek a programok, mert nem tudunk mit kezdeni ezzel a rengeteg ajándékkal, *és nincs kedvünk kidobni...* ;)

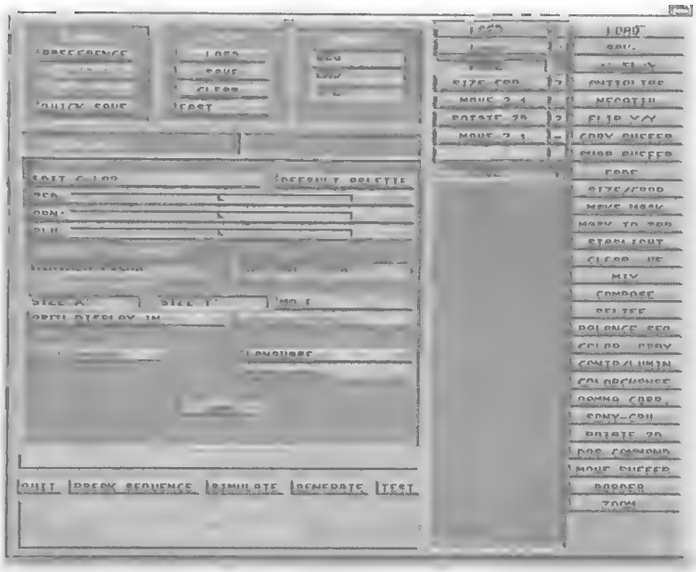
Sequencer

A minap mindenfajta archiv állományokat nézegettem, mikor a MUSIC könyvtárban egy bizonyos SEQUENCER nevû programot találtam össze LZXelve.
No, mondom: Hátha valamilyen Midi-Sequencer, vagy vmi hasonszôr progy, nézzük meg!
Már a kicsomagolásnál is gyanús volt, hát még az INSTALL-áláskor. Kiderült, hogy ez nem MUzAk, hanem GfX buzeráló izé. (Jól tudok fogalmazni, így estefelé)

SEQUENCER PROFESSIONAL 32bit Sequence Processor V1.2 1992-1994 (C)by Christian OBERMAIER(24bit Concept & Assembler Coding by Alexander LIPPERT)

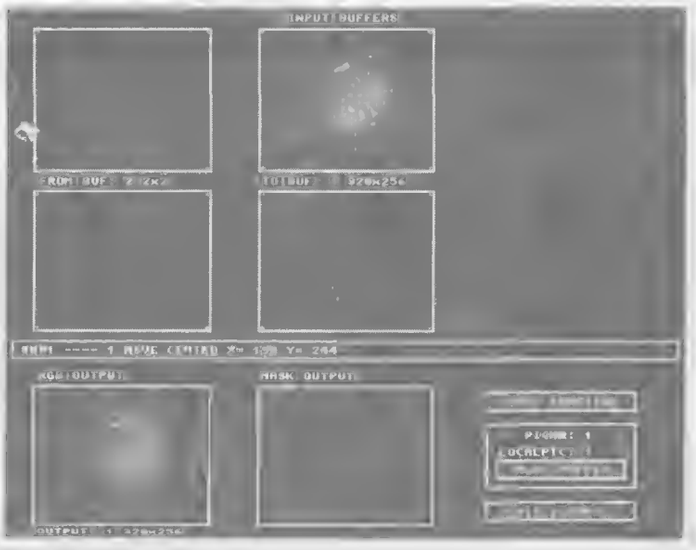
A program már elsô ránézésre igen remek, azonnal megesz kb 1.8 MByte FastRam-ot, ezen kívül megnyit egy HiRes Interlace PAL screen-t, ami - ugye - vágyaink netovábbja - általában... Ezen kívül a program teljesen DOCUMENT FREE! Ezért koptatom egy picit a keyboardomat. Ha elindítjuk - és miért is ne tennénk - egy remek szürke színû screen ugrik orrunk elé, melyen egy rakás betû, meg box található.
Elsö látásra láthatjuk,hogy semmit sem látunk.
A bal felsô sarokban található menük, vagy box-ok - esetleg button-ok néhány lehetöséget villantanak fel suicid hajlamaink kiélésére. S, ha megnyomjuk valamelyik gombot (nem kapunk egy libacombot, hanem) az alattalévô box-ba - amely a PARAMETER BOX nevet viseli büszkén - jelennek meg a menüpont GLOBAL menü:
- Preferences: - színeket állíthatjuk: EDIT COLOR
- Global Pic Range: Mennyi legyen a MAX. és a MIN. képek száma egy sequence-n belül.
- AMIGA Display - Render Screen Beállítása (Size X,Y)
A MODE lehet: Gray 16, vagy Gray 256 ("színeset" - 24bit color valószínûleg csak grafikus kártya segítségével bír kirakni)
- SCREENMODE : PAL vagy DblPAL lehet (még mindig a Render Screen)
- Language: Német vagy Angol
- EXPERTMODE ON/OFF (expert User-ek vagyunk-é??)
- Display Type: SYSTEM/FAST (ez is a render screen.)
- OPEN DISPLAY IN FRONT/BACK - back esetén nem dobja ki elöre a render screen-t egy sequence indításakor...
(Mivel a drágalátós coder-ek saját menürendszert, meg GUI-t kreáltak, hát meg kell vallani, hogy nem lett túl sikeres megoldás. PL.: ha egy input mezöben állok (láccik a kurzor), akkor hiába kattintok ki a mezöböl, a program le se szarja ezen irányú cselekedeteimet.
Sôt. Addig nincs Boci Csoki, amíg egy nyamvadt ENTER-t nem nyomok....
Vagy ha benne ülök a Prefs menüben, akkor amíg DONE-t nem nyomok, nem lehet mást tenni...stb., stb...)
A következô menüsor az általunk vagy valaki más által kreált scriptekre

vonatkozik.
SCRIPT:Az ember azt hinné, hogy itt is remex ARexx scriptek íródnak... Hát egy francokat.
Sok szám meg szám meg szám...
Na mindegy!
- LOAD - SAVE - CLEAR
- FAST (Ez 1-5 lehet. default az 1)
Majd a harmadik oszlop a RANGE feliratot viseli:
Ez mutatja, hogy az aktuális script mettôl meddig megy (vigyázzunk a fent beállított MAX. illetve MIN. értékekre, illetve milyen lépésközzel haladjon - STEP)



button bal oldalára kattintva lehet csökkenteni, jobb oldalára kattintva lehet nôvelni az értéket)

A "második" alaphelyzetben üres oszlopban lehet "programozni"...
A programozás egy roppant bonyolult tevékenység; a harmadik oszlopból a buttonokat a kívánt sorrendben be kell hajigálni a második oszlopba.
Mikor behajítjuk a box-ot, a neve mellet még egy kis négyzet is megjelenik,amelyben egy szám van (1-5-ig), ami valójában a buffer méretét mutatja. Ha erre a kis box-ra rákattintunk, akkor a "prorgramsor" nem hajtódik végre. (a box "benyomódott" lesz.)
Ha egy behajított box-ra rákattintunk (fehér lesz), akkor a parameterbox-ban beállíthatjuk a paraméreteit.
Mindegyik funkciónál a parameterbox jobb felsô sarkában a BUFNR nevû gombra rákattintva növelhetjük, illetve csökkenthetjük a buffer méretét. (a



Az alsó sorban lehet végrehajtani, illetve tesztelni a script-ünket.
A GENERATE button megnyomásával elkezdi végrehajtani a script-et.
Ha valahol hibát lel, akkor kiad egy szép piros screen-t, a hozzátartosó hibaüzenettel együtt.
A SIMULATE button is ugyanezt csinálja, csak ténylegesen nem hajtódik végresemmit, de a hibákat ez is kijelzi általában.
A TEST egy progress screen-t nyit meg, ahol ide-ode tesztelhetjüka script-ünket.
A mûveleteket leállítani a BREAK SEQUENCE gommbal, vagy az ESC gomb folyamatos nyomkodásával lehet.
A QUIT a kilépésre szolgál. Kilépéskor elmenti a program státuszát,vagyis a következô indításkor ott folytatódik, ahol kiléptünk belôle.
(sajnos ez áramszünet esetére nem igaz...)
A program által ismert formátumok:
- IFF, IFF24
- ANIM5
- RGB8
- TARGA
- DCTV (3-4 bitplanes)
Ezen kívül tud tölteni JPeG formátumú képet is. (menteni - sajnos - nem)
Mivel erôsen lapzárta után vagyunk már egy pár nappal, ezért itt abbafejezem.
Sorry a kicsit összecsapkodott ismertetôért, de cserébe ígérem, hogy legközelebb kitérek minden button mûködésére részletesen...
A program egyébként egy igen kellemes meglepetés volt nekem, a hozzáadott script-ek igen kultúráltak, csak az a fránya GUI lenne jobb...

Na viszlát legközelebb...

Magic

Magyarországon a BBS-ekről az embereknek két dolog jut eszébe;

1. *'Ott biztos csupa jogvédett programok vannak, pfuj!'...*
2. *Jó dolog néhány másodperc alatt kapcsolatot létesíteni hozzám hasonló srácokkal...*

Aki az elsôk közé tartozik, nyugodtan lapozzon, sôt, így távolból fel is szólítom erre!
A BBS (Bulletin Board System) egy levelezésre és hirdetgetésre kitalált rendszer, aminek csak egy alfunkciója az, hogy file-okat is lehet le illetve feltölteni oda. Nagyon hasonlít az Internet-hez, annyi azonban megkülönbözteti, hogy ezért a telefonszámlán kívül egy fityinget sem kell leperkálni valamilyen kapcsolatadó cégnek.
Akinek BBS-e van, az azért hozta létre, hogy bárki számára elérhetôvé tegye, feláldozva az informatika oltárán a masináját, és idejét.
Ugyanis egy BBS-el nem csak szép meg jó dolgok hullanak az ölünkbe, hanem egy csomó munka is.
Rendben kell tartani a file-okat, leveleket, user-eket, és a saját rendszert is úgy kell felépíteni, hogy hibátlanul mûködhessen a 'Board'.
A nyitvatartási idô alatt nem igazán tud a SysOp (általában a BBS tulajdonosa...) demókat, vagy nem rendszerbarát játékokat nézegetni, mivel a programnak futni kell, hogy a user-ek kiélhessék telefonálási hajlamaikat. Meg kell küzdeni a telefonért a család többi arogáns tagjával, akik mondjuk csak nehéz szócsata után értik meg, hogy úgysem használják éjjelente a phone-t, ezért nyugodtan csücsülhet rajta a modem...

Magyarországon is van jónéhány AMIGA-s BBS, amelyek SysOp-jait megkérdeztem, hozzájárulnak-e ahhoz, hogy adatailkat leközöljük az AMIGAonly-ban.
Erre mindannyian igennel válaszoltak, ezért most, formabontó modon (kicsi hazánkban nem igazán megszokott dolog, hogy újságban BBS-ek hírdetései forduljanak elô...) egy teljes listát láthattok ezekrôl.
Fontos, hogy a Board-okat csak a nyitvatartási idôn belül hívjátok, mert így elkerülhetô nehány konfliktus, esetleg f*ck-olás a telefonban...

The Number Of The Beast
SysOp: Lord/Absolute!
Tel.: 291-4029
Nyitva: minden nap 24h
Hardware: A4000
Files: Amiga NEWS only (no mods/pictures!)
Comment: Absolute! WHQ, Impulse WHQ, Crimson Jihad DISTRO, NO LAMERS!

MYTH BBS (1994. március óta)
SysOp: Pogi/CJ
Tel.: 173-0552
Nyitva: minden nap 22.00 - 2.00
Hardware: A4000/030/12+2MB RAM/ 1.2GB HDD/CD ROM/ 14.4K modem
Files: Amiga only (util/dev/ gfx/docs/music)
Comment: van egy online RPG játék (Hack&Slash)

Local Graveyard
SysOp: ADT/Absolute!
Tel.: 175-5861
Nyitva: minden nap 24h
Hardware: A1200/030/50MHz/ 8MRAM/1GB HDD
Files: Amiga/Mac/pc
Comment: extra conferences!

Burning Line
SysOp: Wintermute/CJ
Tel.: 228-2739
Nyitva: minden nap 24h
Hardware: A3000/25MHz/1.3GB HDD/28.8k modem
Files: Amiga only
Comment: sörivók paradicsoma, Extra Bizarre, Crimson Jihad WHQ

Mad Hause
SysOp: Munchausen
Tel.: 228-2739
Nyitva: minden nap 22.00-06:00
Hardware: pc
Files: Amiga/pc *Comment*: levelezés, online játékok

Dark Millenium
SysOp: Dark/CDi
Tel.: 06 93 320-679
Nyitva: minden nap 22:00 - 06:00
Hardware: A1200/060/50MHz/ 8MRAM
Files: Amiga only
Comment: Cyber Dreams inc. WHQ, Crimson Jihad DISTRO, Lightwave Conf.

AD Flexum
SysOp: Zoly

Tel.: 06 96 213-332
Nyitva: minden nap 22:00-...
Hardware: A1200
Files: Amiga only
Comment: ...

Luna Square
SysOp: Gizm0
Tel.: 06 99 365-025
Nyitva: hétvégenként 22:00-...
Hardware: A1200
Files: Amiga only
Comment: ...

A BBS-ek cyber-világába való bekapcsolódáshoz, *semmi másra* nincs szükség, csak egy masinára (mondjuk kedvenc AMIGA-d is megteszi) és egy MODEM-re.
A MODEM biztosítja, hogy a beszédhangra méretezett (és CSAK ARRA!) minôségû telefonvonalon, mindenféle modulációk segítségével akár adatokat is küldhessünk.
Ugyanis, ha megpróbálunk csak úgy, átfütyülni egy bizonyos adathalmazt, rájövünk, hogy a vonal ügyesen megszûri a magas és a mély hangokat, elveszítve ezáltal az

információ egy részét. Tehát egy bizonyos frekvenciatartomány fölött lehetetlen átküldeni az információt. A modem arra hivatott (elsôsorban), hogy egy úgynevezett vivôfrekvenciára ráültesse az információt, hasonlóan a TV és rádióadásokhoz, (persze itt a vivôfrekvencia kb 2kHz körül van...) és a másik oldalon kibogozza a küldött füttyöt.

Manapság a vonali modemek a 28.800 bit/secundum, azaz 1 másodpercet alatt kb 3600 byte információt képesek továbbítani. Ezt új moduláló algoritmusokkal, és hardware-es tömörítéssel érik el. A modem-ek árai is egyre lejjebb kúsznak (az újdonságok megjelenésének, és az Internet térhódításának köszönhetôen), és egy 14.4k-s már 14-15000 forintért megvásárolható.

Persze különbséget kell tenni a külsô,és a belsô modemek között, amit a boltok is ügyesen megtesznek, mivel a külsô kb 30%-kal drágább ugyanazon típusból (ami érthetô is, mert ahhoz doboz, tápegység, design is szükséges...).

Amigánkhoz, (feltéve hogy nem A2000/3000/4000-ünk van) a külsô modem a megoldás. Ehhez egy soros kábelre is szükség van, amin keresztül a gép kommunikál a modemmel.

Ha mindez megvan, a modem LINE csatlakozójába a fali telefonkábelt, a PHONE csatlakozójába a telefonunkat kell beleerôszakolnunk.

Kedvenc kommunikációs programunk segíségével, (amit beállítottunk serial.device, unit 0, 14.400b/s stb.) rárajtolhatunk a BBS-ekre.

Ha az általad hívott szám foglalt, az valószínûleg azt jelenti, hogy valaki más használja a board-ot, vagy éppen a SysOp is BBS-ezik, valaki mást hív. Ilyenkor nyugodtan hívj egy másik számot, ugyanis egy BBS-en ücsörgés nem csak 5 percig szokott tartani...

Ha felveszi a hívott modem, mindenféle kukorékolást, fogsz hallani.

Ilyenkor a két modem 'handshake'-el, azaz kezet ráz, megtudják egymás adatait, (sebesség, vonaljavító, ...) és beállítják a mindkettôjük számára optimális kommunikációs sebességet. Ezek után a terminal programod, egy üres képernyôt ad, ahol rövidesen megjelenik (a pc-k megszokott szuper képéhez hasonlóan) egy betûkbôl álló kép, amely a felhívott BBS nevét, logóját tartalmazza.

Tudni kell, hogy a BBS-eket ugyan mindenki használhatja, de nem összevissza.

Minden user-nek saját azonosítója, és jelszava van, amiket ô maga választ. Ez alapján hivatkozik rá a rendszer, így kapja meg a leveleket, (amiket csak ô tud elolvasni!) így változik a RATIO-ja, ami a fel illetve letöltött file-okkal (és a SysOp jóindulatával...) arányos.

Ahhoz, hogy valaki 'teljes jogú' tagja legyen egy BBS-nek, regisztrálnia kell magát a BBS-ben. Ezt egy regisztrációs lap kitöltéséval lehet elérni, amit aztán majd a SysOp elolvas, és eldönti, hogy ez a srác használhatja-e az ô gépét, vagy nem. Olyanról még nem igen hallottam, akit csak úgy, minden ok nélkül elutasítottak volna bárhonnan...

Ha megtörtént a regisztráció, akkor megnyílnak elôtted az információs csatornák, levelezhetsz a BBS-ek között, (levelezési listákat használva) írhatsz magadról, hírdethetsz, kérhetsz tanácsot, programot, dokumentációt, és mindezt ingyen.

Nekem már többször elôfordult (2x), hogy egy rohadt vírus hazavágta a rendszeremet, és miden hozzátartozóját.

Ekkor szépen elôvettem az erre a célra készített boot-lemezemet, és a Term-el letöltöttem valamelyik board-ról az éppen aktuálisan legújabb vírusgyilokot...

Mivel manapság a csapból is az Internet folyik, mindenkinek erre fáj a foga. De akinek nem engedi meg a pénztárcája, jobban jár a BBS-ekkel, mert ha a stuffok érdeklik, szinte minden érdekes (és használható), az Internet-re való felkerülés után maximum egy nappal a board-okon is megjelenik.

Tehát a recept: vegyél egy MODEM-et, maradj fenn legalább 22h-ig (ekkor már kb 10 forintért 10 percig használhatod a telefont...) és próbáld ki a BBS-eket!

Louise

Számítógépes kiadványszerkesztés, komplett nyomdai elôkészítés!

Szûkség esetén nyomdai háttér biztosított!

06/20 341-478
Szabó Attila

Eladó egy BLIZZARD 1230/III (030/50/882) turbókártya.

Érdeklôdni a fenti telefonszámon lehet.

C Programozási Kovat

Az elõzõ számban megnéztük, hogy miért is hasznos ha az ember a C-hez nyúl és nem más egyébhez (bár sokkal lassabb az eredmény).
Ebben a részben megnézzük a C-t közelebrõl.

Feltételezzük azt, hogy már mindenki programozott Basic-ben, vagy mondjuk kínozta a TurboPascal-t (ez utóbbi PC-t feltételez és csak sajnálni tudom akit így kínoznak). Tehát nem lesz egy-két dolog vadidegen.

A C-beni programozás rettentõ egyszerû, csak néhány játékszabályt kell betartanunk és máris megszelídülnek a MIPS hegyek.

Mint látni fogjuk a C egy elég szabados nyelv és emiatt sok eltérõ fordító megvalósítása létezik. (Én a SAS/C ajánlom, de mindenki megtalálhatja a neki megfelelõ fordítót. A cikkben említett dolgok azonban a SAS/C-vel a leírtaknak megfelelõen mûködik.) Ezt azért szögeztük le a legelején, mert vannak és lehetnek olyan részek, amit egy a C szabvánnyal foglalkozó könyv leír, az nem biztos, hogy az adott fordítót író emberkékben is hasonló neuron mükodést váltott ki. Ezért nem biztos, hogy a fordító követi az annak a könyvnek a logikáját (lásd kiértékelési sorrend, stb.).
Akkor kezdjük az elején...
A C egy függvény orientált nyelv. A függvény egy olyan program rész (alprogram) amit a programunk futása során többször is felhasználhatunk. Amikor ugyanazt a dolgot szeretnénk megcsináltatni vele, nem kell többször is leirnunk, hogy mit is kell tennie. Basic programózói korunkból talán a GOSUB és a RETURN esetét hozhatnánk fel példanak, pascal ismerõknek pedig a Function kulcsszóval bevezetett függvény definiciót.
A C programokban legalább egy függvénynek szerepelni kell. Ez a függvény a *main*, mivel minden C program a vegrehajtást a main-nál kezdi, úgy ahogyan a Basic-ben a legkisebb sorszámú sornál, vagy az elsõ cimkénél.
A Pascal-ban mint tudjuk ez a begin-nél kezdõdik és az end.-nél fejezõdik be.
Elõfordulhat, hogy valaki felteszi magában a kérdést, hogy mi van a Pascal-ban ismert és használt Procedure kifejezéssel. Nos, a C csak függvényeket ismer, és a Procedure kulcsszó a ~. Ami tulajdonképpen nem más, mint egy olyan függvény amely nem ad vissza értéket. A C-ben erre egy olyan változó típus létezik, amely ezt a feladatot látja el, ez a *void*. Térjünk vissza még az elõbbiekhez. Tehát mint láttuk a programban mindenféleképpen léteznie kell egy main nevû függvénynek.
A C-ben a függvényeket egyszerûen a nevük megadásával definiálhatjuk. Például:

```
main( void )
{
    ;
}
```

A név megadása után a zárójelben a paraméterként átadott argumentum típusát adjuk meg. A példában szereplõ *void* a fordító figyelmét felhívta arra, hogy változót nem fogunk a függvénynek átadni.
A kulcsszavak és jelek elõtt bármennyi szóköz hagyható, mivel ezeket a fordító figyelmen kívül fogja hagyni. A csõrös zárójelek között található a tulajdonképpeni függvény. A pontosvesszõ egy üres utasítást jelent, azaz a példánkban megírt program nem csinal semmit. Ez a pontosvesszõ assembly-bõl a NOP-nak felelhetne meg (nem vagyok benne biztos de azt hiszen a fordító erre a kódra fordítja le, vagy egyszerûen átlépi azt).
A csõrös (kapcsos ... Louise) zárójelekrõl még annyit, hogy a tulajdonképpeni szerepük az, mint Pascal-ban a Begin és az End párosnak.
De lássunk egy olyan példát ami már csinál is valamit. Mondjuk írassuk ki a képernyõre a "Hello Világ!" szöveget.
Ezt az alábbi programmal érhetjük el:

```
#include <stdio.h>
main( void )                    {
printf("Hello Világ!\n");
 }
```

Mint látjuk rögtön az elsõ sorban egy ismeretlennel találkozunk, és ez az *#include*.
Kezdjük azonban az elején, mármint a sornak.
A "#" szimbólum jelentése az, hogy ezután a fordítónak szóló parancs következik. Ez a parancs jelen esetben az *include*, azaz szerkeszd be.
A két kacsacsõr között a beszerkeszteni kívánt állomány nevét adhatjuk meg. Ha a kacsacsöröket használjuk az azt jelenti a fordító számára, hogy az állományt a szabványos 'include' könyvtárban keresse, míg ha idézõjeleket használunk, a forrás könyvtárában fogja azt elõször keresni. Erre a sorra csak azért van szükség, mert a printf függvény ami a szöveg megjelenítését végzi, az ebben az állományban van definiálva. Tehát a printf nem része a C nyelvnek. Általában ezt a függvényt bármilyen C megvalósításban meghívhatjuk, mert általánosan a fordítótval adják a standard be- és kiviteli könyvtárat.
Az *stdio* (STanDard Input Output) része még ezenkívül számos függvény, de ezeket majd késõbb tárgyaljuk. A printf Basic megfelelõje a PRINT utasítás lehet, azonban a késõbbiekben ki fog derülni, hogy a printf sokkal többre képes mint a Basic PRINT-je.
A Pascal-lal összehasonlítva több hasonlóság is feltûnik. Az elsõ sor a Pascal-ban a "uses" parancshoz hasonló, de a unit már olyan file, ami futtatható kódot is tartalmaz, míg egy include-ban csak definíciók vannak. A printf a Write és Writeln eljárásra hasonlít.

Mint tudjuk a két eljárás abban különbözik egymástól, hogy a Writeln egy egész sort ír ki, míg a másik nem zárja le a sort. Az Amigás printf megvalósítása egy kicsit komplikáltabb a PC verziónál. Ez belátható, ha belegondolunk, hogy Amigán nincs karakteres képernyõ.
Elõször nézzünk még szét a változók környékén.

A C nyelvben a változókat eléggé szabatosan kezelhetjük. Ez mondjuk relatív, mert ezen a téren a Basic a nyerõ, mert ott bárhol, bármilyen változót definiálhatunk és használhatunk. Ez viszont azzal a hátránnyal jár, hogy nem igazán helytakarékos. Mielõtt használunk egy változót, azt definiálnunk kell, viszont nem annyira kötötten mint a Pascal teszi (lásd var), mert akár a függvény közepén is definiálhatunk változót. Természetesen mielõtt használunk egy változót, definiálnunk kell azt.
A definíció csak annyiból áll, hogy megadjuk a típúsát, majd a változó nevét amin keresztülel kívánjuk majd érni. A változó típusát az alapján választjuk ki, hogy mekkora intervallumú számot kívánunk abban tárolni. A Basic-ben ezzel nem kellet foglalkoznunk, hiszen csak a változóba elhelyztünk egy értéket és máris létezett ill. mindig az értéknek megfelelõ típusú volt. APascal-ban viszont sok típus van, több mint a C-ben. Ennek ellenére a C nyelvben is tudjuk azokat az értékeket tárolni amit Pascal-ban tároltunk.Hogyan lehetséges ez?

Nos, a C nem tesz különbséget a karakteres és a numerikus értékek között, így konvertálnunk sem kell azt egyikrõl a másikra mint Pascal-ban vagy Basic-ben. Tehát az alábbi sor teljesen felesleges a C-ben.

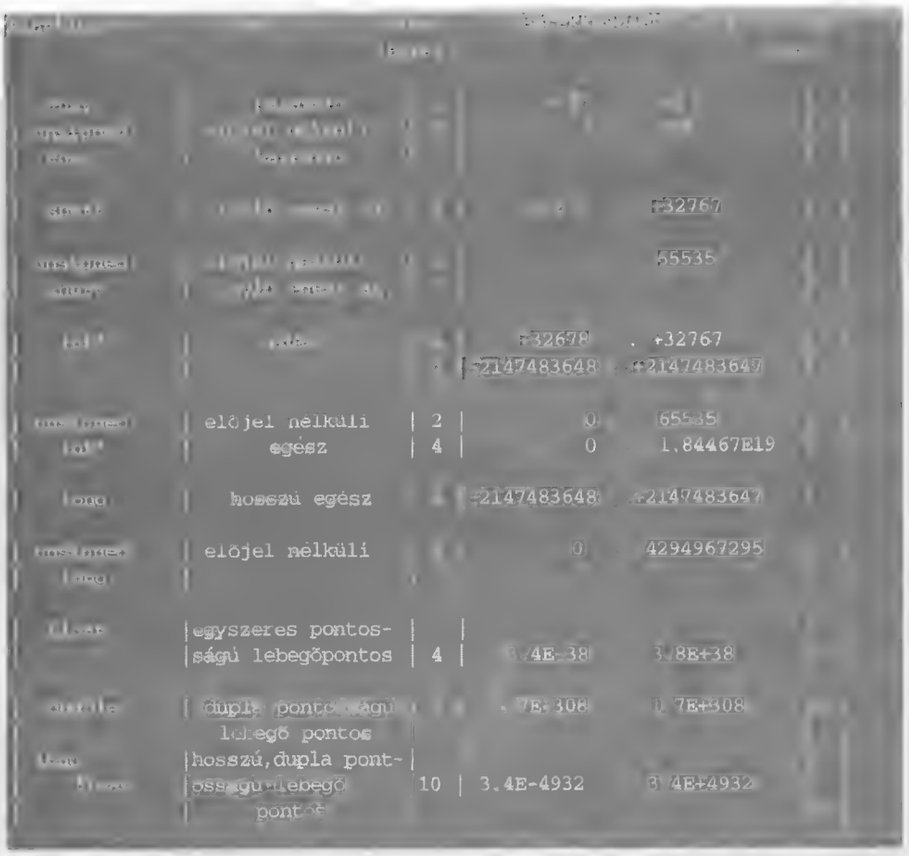
```
var ch:char;
```

```
begin
      ch:=chr(64); { az 'A' betû }
      ...
end.
```

C-ben ez így nézhet ki:

```
main()
{
     char ch=64; /* Az 'A'
betû */
}
```

Mint látjuk a C tömörségére jellemzõ, hogy a változó deklarációjánál rögtön kezdõ értéket is megadhatunk, nem úgy mint a Pascalban (néha azonban mégis szükségessé válhat a típusok konverziója, de ezt majd késóbb tárgyaljuk). Most már mindenki kíváncsi lehet arra, hogy milyen típusok is létezneka C-ben. Ezek az 1. táblázatban láthatók.
(A *-gal jelölteknél beállítható az, hogy a fordító melyikre fordítson.)
Alapéretelmezésben short-ra fordít.
Természetesen ha a tárolni kívánt szám nem fér el short-on akkor automatikusan long lesz.



Ügyeljünk arra, hogy mielõtt hivatkozunk egy változóra, elõtte hozzuk azt létre és ha szükséges lássuk el kezdõ értékkel.
A változóknak értéket természetesen nem csak decimális számredszerben adhatunk, hanem oktálisan (8-as számrendszer) és hexadecimálisan (16-os számrendszer) is. Az oktális számot a 0 vezeti be (pl.: 031 = 25), a hexadecimális számot pedig a 0x(pl.: 0xFF = 255). Ha azt szeretnenk, hogy a fordító a megadott szamot mint long kezelje a szám után írjunk egy "L" betût. (pl.: 123L)

Természetesen csak abban az esetben használjuk, ha a változóban tárolható a Long típusú szám (pl.: int esetén ezzel a fordítót arra útasítjuk, hogy az *int* változonkat Long-ként kezelje).
Mivel Amigán programozunk C-ben, így nem árt ha megismerkedünk a C Amigás típusaival is. Ezek csak abban az esetbenalınak a rendelkezésünkre, ha a fordítóval beszerkesztetjük az *exec/types.h* állományt, ahol ezek a típusok definiálva vannak. (#include <exec/types.h>)

(2. táblzat.)

A *-gal megjelölt típusokat csak az AmigaDOS használja és a *dos/dos.h*-ban vannak definiálva.
A tablázathoz csak annyit szeretnék hozzáfüzni, hogy a BYTEBITS, WORDBITS, LONGBITS típusok bit müveletekhez valók.
A BOOL típus a Pascal-ban ismert boolean típus megfelelõje (a BOOL típusú változóban csak két logikai értéket tárolhatunk a TRUE, azaz Igaz, vagy a FALSE Hamis értékeket).
A BPTR és a BSTR kapcsán meg kell említenunk, hogy amikor a Commodore megvette az Amigát még nem volt kész teljesen az AmigaDOS, amit akkoriban BCPL nyelven írtak. A BCPL nyelv elõdje volt a Pascal-nak és a C-nek is. A Commodore aztán már C-ben folytatta, de ezek a típusok megmaradtak.

A BPTR egy normál BCPL mutató amit úgy konvertálhatunk át C mutatóvá, hogy meghívjuk az ezt elvégzõ makrót (a makrók a BADDR és az MKBADDR). A BSTR egy olyan string mutató amely a Pascal-ban használt string-et címez meg.

A BCPL string a 0. elemében a string hosszát tárolja, mint a Pascal esetén. Bár már a rendelkezésemre álló helyet teleírtam, de még azt meg kell jegyeznünk, hogy a C különbséget tesz a kis és a nagy betük között.

Figyeljük tehát meg, hogy a C alaptípusai mindig kıs betûsek, és az Amiga alptípusai mindig nagy betûvel írandók!

Bozo

AMIGAonly FAQ

Kérdések, Válaszok

Ebben a rovatban szeretnénk minden olyan kérdéssel foglakozni, ami elôbb vagy utóbb minden user-nek megfordul(hat) a fejében. Ezek nem feltétlenül közérdekû dolgok, lehetnek egészen egyedi témák, de mindenképpen információ jellegû tartalommal. A kérdéseket vagy a leveleitek, vagy a beszélgetések során elhangzó infókból merítjük, esetleg a mi kicsi buksinkban meghúvó talány képezi a tárgyat.

Ha két winchesterrel rendelkezem, és mindkettôn van boot-olható partíció, át kell-e mindig jumper-elni a boot HD-t Master-nek?
Nem! Az AMIGA operációs rendszerében nincs jelentôsége a winchester-ek Master/Slave állapotának. Ez kizárólag az IDE-bus-nak szól, így biztosítja hogy a két (vagy több...) winchester együtt tudjon mûködni.
Amikor egy HD-t beavatunk, a HDToolBox nevû programmal be lehet állítani a Boot-Priority-jét, azaz, hogy több boot-olható partíció esetén milyen sorrend szerint válasszon a rendszer. Ezt a boot menüben nagyon szemléletesen meg is tekinthetjük, sôt módosíthatjuk is (persze ez csak az aktuális boot-ra vonatkozik!).

Mit jelent a MultiVolume egyes tömörítô programok kapcsolói között?
Jelenleg (tudomásom szerint) AMIGA-n csak az LhA regisztrált verziói (v1.50r+) képesek a MultiVolume be- illetve kicsomagolásra. Erre akkor lehet szükség, ha egy nagyobb terjedelmû archive-ot hozunk létre, és azt például lemezeken szeretnénk elszállítani. Ilyenkor a tömörítô program minden adott egységnél abbahagyja a csomagolást, és a lemezcserére vár, ugyanígy a kicsomagolásnál is. Az LhA semmi mást nem csinál (ellentétben mondjuk az ARJ-vel...) csak 'split'-eli, azaz feldarabolja az egész file-t.
Ez azt jelenti, hogy egy MultiVolume-mal letömörített LhA archive-ot minden további nélkül 'join'-olhatunk (C:), majd a szokásos módon ki is tömöríthetünk.
Betömörítés: LHA a -V720k <archive> #?
Kitömörítés: LHA x -V <archive>

Hogyan vásároljak külföldi software-t, ha nem szabad postán valutát küldözgetni?
Erre Dark barátom ötletével válaszolok. Belepakolod a bizonyos mennyiségû kemény valutát egy borítékba, ráírod hogy x-forint értékû (persze ez az x annyi legyen, amennyit belepakoltál...) majd elsétálva a Postára feladod, mint értekcsomagot. Egy-két szazast rá kell fizetned, de egy 20-30 márkás programnál az nem lehet nagy gond. Ha netalantán valami probléma lenne a küldeménnyel, a tisztelt Posta majd ügyesen kipengeti neked a zsozsót, így nem bukhatsz nagyot.
Tehát gyerekek, repüljenek a márkák a MUI, FileMaster, LhA, stb programozóinak, hogy jöjjön meg a kedvük a további fejlesztésekhez...

Az ATAPI Device dokumentációjában azt írják, hogy akár négy CD és még 2 HD is mûködik az AT bus-on, akkor az enyémen miért nem?
Azért, mert valószínûleg az unRegistered, vagy az éppenhogycsak feltört verziót használod. Ha veszed a fáradtságot (és a pénztárcádat...) és küldesz x márkát (mondjuk a fenntebb leírt módon...) a program írójának, akkor ô válaszul küld neked a programmal együtt egy kis kütyüt, vagy kábelt, amit az AT/IDE bus-ra csatlakoztatva az tényleg a kívánt hatást fejti ki. Máskülönben nem megy, sajnos...
Melyik a leggyorsabb AMIGA 1996 áprilisában?
A Motorola 68060-as processzorával felszerelt AMIGA-k.
Ilyen kártyákat gyártanak A2000/3000/1200/4000 gépekbe, általában 50MHz órajelû kristállyal. Viszonyításképpen nézzünk néhány AIBB infót:

A = A1200/020/14/2MRAM/NoFPU
B = A1200/030/50/6MRAM/NoFPU
C = A4000/040/25/6MRAM/FPU (internal)
D = A1200/060/50/6MRAM/FPU (internal)

	A	B	C	D
Dhrystones:	1	5.68	9.47	27.54
EmuTest:	1	5.37	8.85	28.24
InstTest:	1	6.21	5.73	24.97
SavageTest:	1	4.76	78.0	380.83

Tehát, egy Blizzard 1260-as kártya kb 3-szor gyorsabb mint egy AMIGA4000-es, sôt ha a Savage Test-et nézem akkor 5-ször is. Összehasonlítva a Cyberstorm060-as és a Blizzard 1260-as kártyát, az eredmény mintegy 5-10%-kal gyorsabbnak ítéli a 060-assal felszerelt 1200-est, mint az ugyancsak 060-as A4000-et! Ez csak azért szembetûnô, mert a Cyberstorm060 legalább kétszer annyiba kerül, mint egy 1260-as...
De a jövô itt is a PowerPC család tagjaié, mert azok emulációs módban is tudnak olyan sebességet produkálni mint egy A4000/040. Ha az OS-t átírják PowerPC kódra, akkor a sebesség a 060-as procikhoz képest is legalább 10x-esére fog nôni azoknál a programoknál, amelyeket eleve PowerPC kódra fordítanak!
A konkrét válasz a kérdésre: 1996 elsô negyedévében biztosan a Motorola 060-as processzorral felszerelt A1200-es a leggyorsabb AMIGA.

Honnan lehet észrevenni, hogy vírus garázdálkodik a gépben?
Hoppá! Érdekes téma, mivel manapság a 'Happy New Year 96' vírusnak köszönhetôen (állítólag a Party5-ról érkezett valamelyik demóval) elég sokan veszik észre, hogy alaptalanul hagyták használaton kívül a víruskergetô programokat. A HNY96 egy vagány vírus, még azzal sem törôdik, hogy észrevétlen maradjon, egy futtatható file (például a C:List) átmásolásával egy másik könyvtárba, vagy partícióra, detektálható, ugyanis a source, és a destination file-hossz eltérô lesz! Ha ilyen dolgot tapasztalsz, akkor biztos, hogy valami nagy baj lesz rövid idôn belül. (Még ha nem is biztos hogy a Boldog.jÉvet96 a tettes...)
Ezek a kedves programocskák elôszeretettel támadják meg a C: assign-ban található file-okat, de egyesek a device-okat, és library-ket sem kímélik.
Érdemes a vírusgyilok után kapkodni akkor is, ha a gép boot közben lefagy, vagy lemezre (hd-re) írás után kis idôvel még írogat egy kicsit. (Persze ez nem tévesztendô össze a filesystem buffer-ének ürítésével...)
Egyes vírusok arra használják fel szabad kapacitásukat, hogy felzabálják a memóriát, például egy néhány 100k-s program elindítása, és befejezése után eltûnik kb 1mega.
Ha vírus van a gepeden, semmi esetre sem

ajánlom, hogy elindítsd kikapcsolás, vagy hard-reset nélkül a virusdetector-t, mert az szépen végigfertôzi az összes általa megvizsgált file-t! Ajánlatos egy kizárólag vírus-check céljaira fenntartott, mindig írásvédett lemezt készíteni, amin persze idônként upgrade-elni kell a víruskeresô programokat. A gép kikapcsolása után várni illik 20-30 másodpercet, és lehetôleg egy nem fertôzött lemezrôl boot-olva végigellenôrizni az összes partíciót.
Jobb körökben ilyen influenzás esetben illik felhívni a haverokat, vagy copy-pajtásokat, hogy ôk is kukkolják meg a rejtegetnivalójukat, mert lehet hogy van miért... A HNY96 ellen a VT2.80 és újabb kergetôk ajánlottak, persze a VirusChecker, a TRSI VirusWorkshop és a VirusZ is tartalmazza az ellenszert. Ezen programok legfrissebb verziói az InterNet AMIGA-s server-eirôl letölthetôk. Vírusmentes hétköznapokat kívánunk mindenkinek, és persze magunknak is...

Hogyan hozható össze a PC-Task és egy AMIGA CDROM ?
Mivel - szerencsére - terjedôben van AMIGA-s körökben is a CDROM vásárlás, sokan szeretnék (ki)használni a fantórpikus windóz és mas multimédiás alkalmazásokat. Bár egy két esettôl eltekintve ez teljesen hülyeség, azért érdemes kedvenc PC-Task3 emulátorunkat tesztelgetni ezen a téren is. Chris Hames kolléga gondolt az ilyen elvetemültekre is, mert mellékel a PC-Task-hoz egy PCTCDROM.SYS nevû driver-t, amit a pc oldalon kell megfelelôen paraméterezve elindítani.
Ezt a CONFIG.SYS file-ba beinjektálva a legegyszerûbb megoldani:

```
DEVICE=PCTCDROM SYS /D:atapi device,1
```

A /D: kapcsoló után az általunk használt CDROM device-t, és annak UNIT számát kell beírni. (Ez lehet scsi.device,n is...)
Ezek után el kell indítani valamilyen CDROM vezérlô programot (mondjuk az AUTOEXEC.BAT-ból), például:

```
MSCDEX /D:MSCD001 /M:
```

Sajnos kisebb gondok mindig akadnak, például, ha egyszerre használjuk az atapi.device-t AMIGA és pc oldalon, szinte biztos hogy le fog fagyni. Ez lehet a device hibája, de lehet hogy a PCTCDROM.SYS nem képes együttmûködni az AMIGA oldalon elindított filesystem-mel. Én csak ATAPI CDROM-mal probálkoztam, SCSI illesztés esetén nem biztos hogy jelentkezik ugyanez a probléma. Tehát ha ATAPI-t használsz, ne MOUNT-old fel a CD0:-t, ha használod a PC-Task-kal a CD-t...

Miért van az, hogy az egyik CDROM-mal rendesen, míg a másik ugyanolyannal akadozva lehet csak lejátszani az animációkat?
Erre csak egy magyarázat létezik, a CDROM, alapbeállítása szerint, nem a maximum sebességével dolgozik. Ilyenkor szükség van a SetATAPISpeed nevû programra, amivel be lehet állítani az alapsebességet a maximumra.
SetATAPISpeed atapi.device 1 3
Ez az atapi.device 1-es unit-jára küldi a maximális sebesség beállítását.

MultiScan monitor esetén miként lehet megoldani azt, hogy mindig DBLPAL képernyôt nyisson a PAL programokhoz?
Erre való a rendszer IControl Preference programja. A Mode Promotion kapcsolóval beállíthatjuk, hogy az összes (persze, csak ha a program nem valami trükkel, nem rendszerbarát módon nyitja a screen-t) PAL módbal nyitott képernyô a megfelelô felbontású DBLPAL-lal lesz helyettesítve.

Milyen képernyômódot használjak MultiScan monitorral?
Ez attól függ, milyen céllal használsz multiscan monitort... Ha sokat nézed a képernyôt, a villogás elkerülése a cél. Ez azt jelenti, hogy minél nagyobb képfrissítési frekvenciájú monitor driver-t érdemes használni. Ilyen például a Euro72 ami kb 70 Hz-es vagyis 1 másodperc alatt 70-szer frissíti a képet. Ilyen a DBLNTSC és a MultiScan is. A leghasználhatóbb (és talán leghasználtabb is...) a DBLPAL, mivel itt a ascpect ratio, vagyis a pixelméret ugyanolyan mint a PAL-nal, tehát az icon-ok, és font-ok nem torzulnak el. Viszont a DBLPAL a képméret csökkentése nélkülnem képes 50Hz-nél nagyobb képfrissítére, így az elôbb említettekhez képest villogó képet ad. (Ez csak akkor vehetô észre, ha mindkettô driver-t betöltjük, és összehasonlítjuk a screen-eket...)
Ha SVGA monitorod van (ami nem tud 30kHz alá menni) a MultiScan-t érdemes használnod. Ez 640x480-as Productivity 60Hz-es képet ad, ami nagyon szép, villogásmentes, de nem lehet növelni (Lace nélkül) a felbontást, és nincs Overscan sem. Ilyenkor valami screenmode promotor-t is fel kell installálni, mert a Mode Promotion (IControl) csak a legritkabb esetben mûködik erre a driver-re, és mivel a PAL screen (15kHz) nem igazán esik bele a 30kHz feletti tartományba, csak fekete képernyôt fogsz látni...
Összefoglalásképpen annyit, hogy MultiScan monitorral vagy a DBLPAL, vagy a DBLNTSC driver ajánlott, esetleg mindkettô, editor-okhoz a DBLNTSC, raytrace-hez a DBLPAL...
Hogyan lehet Mac CD-ket használni a ShapeShifter-rel?
Erre csak akkor van lehetôség, ha regisztráltverzióval rendelkezel a ShapeShifter-bôl. Ugyanis az unregistered-ben a devicedisk, és az SCSI opciók kivannak kapcsolva.
Ha ATAPI CDROM-od van;
1..... tömörítsd ki a csomagban lévô empcdxx.lha nevû file-t
2..... az EMPCD file-ban a Control sorba írd be az atapi.device-t, a Unit sorba pedig az 1-et.
3..... Másold át az empcd.device-t a DEVS: konyvtaradba
4..... Másold át az EMPCD-t és az ikonját a DEVS:DosDrivers könyvtáradba
5..... MOUNT EMPCD:
6..... A ShapeShifter Volumes/Disks menüjében a DeviceDisk 1-hez írd be hogy empcd.device a UNIT-hoz pedig hogy 0.
7..... A ShapeShifter SCSI menüjében kapcsold be az AppleCD emulációt
Ezek után mennie kell a CD-nek, de azért olvasd el a Guide idevonatkozó részeit is.

Mire való a FILE_ID.DIZ file az archive-okban?
A FILE_ID.DIZ, a File Identification Description rövidítése, ami file hovatartozási meghatározást jelent. Funkcióját tekintve megegyezik az AmiNet-en megszokott .readme file-lal, tehát az archive-ra vonatkozó leírást, információt tartalmazza, azzal a különbséggel, hogy a .readme-tôl eltérôen, az archive-ba csomagolva mûködik.
Ezzel gyorsan meg lehet tudni, (a tömörítô program megfelelô funkciójának segítségével) hogy mit tartalmaz, a furcsa nevû archive.
Egy LhA archive-ból
LHA -p <archive> FILE_ID.DIZ
paranccsal irathatjuk ki a DIZ-t, ugyanez vonatkozik az LZX-re is. Mindenféle file-ba tehetünk ilyen információt, a GIF képtôl a TXT file-ig. Erre a feladatra készült a DIZ-Ed nevû program, ami 8 féle file-típushoz tud hozzárendelni DIZ-t.
Mostanában kezd elharapózni a BBS-eken, hogy a FILE_ID.DIZ file-ba belepakolják a reklámukat. Ez nagyon zavaró lehet, sokszor nehéz kideríteni a DIZ-bôl a szerzô eredeti bejegyzéseit...

Milyen programokkal lehet gond egy új A1200-es vásárlasakor?
Sajnos van egy-két ilyen program, de leginkább a gyári trackloader-esekrôl lehet szó. Az AMIGA Techonologies az új gépekbe egy Panasonic HD-s drive-ot épített be, ami elítélhetô módon DD-sre van jumper-elve. Valószínûleg ez okozza a gondot, és nem a 3.1-es operációs rendszer. Néhány példa a nem mûködôkre:

Citadel	Death Mask
Cannon Fodder 1,2	Lotus 3
Cool Spot	Fears
X-Copy	Player Manager 2
Aladdin	Lion King
ZeeWolf	

De talán ez majd ösztönzi a játékgyártókat, hogy felejtsék már el az AGA-s játékokról a trackloader-t! Az egy floppy-val megáldott A500-as gépre még valahogy meg lehet magyarázni a töltési sebességgel a trackloader-t, de A600/A1200/A4000 gépeknél, ahol a tulajok 90 százaléka rendelkezik winchester-rel, azt hiszem ez teljesen szükségtelen...

Louise/AMIGAonly

FIASCO

Minô felfordulás! Hova jutottunk! Már Amiga-n is ezek a vacak adatbázisok, meg a kezelésük... Hol vannak a szépemlékû trackloader-es évek...Nos itt vagyunk kb 1995 évvel egy bizonyos trükkmester születése után, és egyre inkább késztetést érzünk az aktív felhasználás iránt. No nem ám vissza a karakteres képernyôre, hogy egy bizonyos DBase-t futtassunk, hanem a kor szelleméhez méltóan, maximálisan rendszerbarát környezetben, felhasználócentrikus felülettel kell dolgoznunk. Oh, mi szegény Amiga tulajdonosok, a könnyeinket már saját csatornarendszeren kell elvezetnünk, mert a fájdalom, hogy DBase-mentesen kell adatbázisokkal foglalkoznunk, az egekig er...

Most komolyabbra fogva a txt-t, le kell szögeznem, hogy a FIASCO használatához semmiféle programozói tudás, vagy komolyabb számítástechnikai elôképzettség nem szükségeltetik. Csak meg kell érteni az egész program mûködési elvét. (Példaként megemlítem, hogy egy telefonjegyzéket maximum 2 perc alatt meg lehet csinálni, persze ebben benne van a program betöltési ideje is...) Itt is érvényes a SuperBase-rôl szóló cikkemben leírt FIELD, RECORD, DATABASE összetétel, tehát egy adatbázis record-okból áll, és a record-ok field-eket, azaz mezôket tartalmaznak, meghatározandó a record milyenségét... Egy adatbázis elkészítésekor meg kell határoznunk azokat a mezôket, amiket kitöltögetve megfelelô struktúra alakul ki. (Bôvebben az AMIGAonly valamelyik elôzô számában...)A FIASCO-nak két állapota létezik, az egyik amikor elkeszítjük az adatbazist, és a másik, amikor használjuk. (feltöltjük adatokkal, keresünk benne stb.) Ezt az allapotot a Control menü, *Mask Mode*, és *Record Mode* kapcsolóival állíthatjuk be.Egy adatbazis létrehozása [Mask Mode] - a Field menüben beállítjuk a Field Type-ot, vagyis a mezô típusát - az egérrel, vagy a kurzorbillentyûkkel kiválasztjuk a mezô helyét - az ENTER billentyû lenyomására egy kérdezô ablak jelenik meg, ahol meg kell határozni a mezô nevét, maximalis hosszát, és a kepernyôn látható hosszát, itt lehet beállítani azt az AREXX programot, amit ehhez a mezôhöz rendelünk, és a mezô alapértelmezés szerinti állapotát.

A FIASCO 11 féle mezôtípust ismer;

- **STRING** karakter
- **INTEGER** egész szam
- **FLOAT** lebegôpontos szam
- **BOOLEAN** kapcsoló
- **CYCLE** többállású kapcsoló
- **SLIDER** slider...
- **DATE** dátum
- **TIME** idô
- **EXTERN** külsô parancs (pld LIST)
- **TEXT** a képernyôre írás
- **DATATYPES** bármilyen datatype

(Ez a program egyik legbarátságosabb tulajdonsága, hogy datatype-on keresztül bármilyen file-t meg tud jeleníteni (kép/hang/szöveg...) a beállított ablakban.)

Érdemes megnézni a példaprogramokat, ahol kép, hang és egyéb is szerepel adatbázisban... Ha barátnôinkrôl korrekt adatbázist szeretnénk létrehozni, csináljunk két DATATYPE mezôt, (az egyik a muff képe, a másik a hangja) két STRING mezôt, (név/lakcím) és egy DATE mezôt amibe a születési ideje kerül...
Ha meglátja valamelyik, a pofonosztás garantált...

Visszatérve a komoly dologra, nagyon jó pontot ér a programozó köcsögfáján, hogy a Field-ek elhelyezésekor nem teljesen szabad a mozgás, hanem csak egy láthatatlan mátrixon mozoghatunk, ezzel igencsak megkönnyíti a szép GUI készítését.

A FIASCO FIND vagyis keresô része is nagyon profira sikerült. Lehetôség van PATTERN vagyis maszkolt keresésre, (pld Kov#? kikeresi az összes Kov-val kezdôdô record-ot...) és ennek egy továbbfejlesztett verziójára is amikor egy bizonyos akcentus alapján keres. (ez akkor használható, ha nem tudod biztosan a szó leírt alakját...)

A COMPARE menüben van még két érdekes pont, a Count, ami megszámolja, a maszk által meghatározott kereséssel található record-okat, és a Sort, amivel rendezhetjük az adatbázisunkat.

Van lehetôség a record-okat áttekinthetôbb formában is szemügyre venni, ezt a CONTROL/ListWindow bekapcsolásával érhetjük el. Ilyenkor egy táblázatos formában jelenik meg az adatbázis, amiben a fel/le kurzorbillentyûkkel mozoghatunk. (Ez érvényes a GUI ablakra is...)
Ha nem akarunk billentyüzetet használni, érdemes bekapcsolni a ServiceWindow-t, amin keresztül az összes funkció elérhetô.

Összefoglalásképpen elmondhatom, hogy egy very-very-jó programról van szó, amely 100%-osan rendszerbarát, (ami sajnos nem minden jó programról mondható el...) kihasználja a 2.04+ verziószámú AmigaOS minden jó tulajdonságát, (DataTypes...) és legfôképpen felhasználóbarát.
A minimális konfiguráció amin elindul (és mûködik is minden megkötés nélkül) 68000/1MByte RAM/OS2.04. A program 120KByte, és nem igényel semmi extra library-t.

Ha létrehozunk vele egy adatbázist, a mentésnél csinál neki egy icon-t, amire kattintva automatikusan elindul a megfelelô arculattal. Ez CLI-bôl ugy néz ki, hogy *FIASCO adatbázis* .

A programnak van egy teljes AREXX interface-e, amin keresztül bármilyen más programmal kommunikálhat, és a FIELD beállításoknál található SCRIPT-hez is hozzárendelhetünk AREXX programokat.
Az adatbázis használata során alkalmazhatunk relációkat a FIELD-ek között.

A program szerzöje közprédának tekinti termékét, tehát szabadon terjeszthetô, mindenki számara hozzáférhetô (én az AMINET-rôl szereztem, ami azt jelenti, hogy vagy az AMINET8, vagy az AMINET9-es CDn rajta van...)

Louise/AMIGAonly

GroovyPlayer by Alan

Mióta megszületett az ATAPI.DEVICE, igazi fejlôdésnek indult AMIGA-n is a CD ipar.
Egyre másra jelennek meg a utility CD-k, gyûjtemények, stb.
Kicsi hazánkban is egyre többen adják fejüket CD-ROM vásárlásra, amin nem szabad csodálkozni, ilyen drive árak mellett... (Hol van az az idô, mikor a 2x-es drive-omat majdnem 20.000 forintért vettem... márciusi árakon a 4x drive kb 10.000 Ft ... áfával.)

Sajnos az itthon fellelhetô (és megvásárolható) AMIGA-s CD-k száma nagyon kicsi. Addig is, amíg nincs más, hallgassunk lemezeket... De nem mindegy, hogy hogyan, és mivel.

Rengeteg féle, kisebb vagy nagyobb tudású CD lejátszó program született, és születik napról napra.
Szerintem (Louise) az eddigi legjobb születôben van, méghozzá itt magyarországon code-olja egy srác...

A *GroovyPlayer v1.0* elsô látásra biztos hogy az Empy nevû, rég elfeledett module lejátszót juttatja eszünkbe.

Kreálója nem igen volt megelégedve a fellelhetô lejátszó programokkal, ezért fogta kedvenc assembly fordítóját, az Empy design nyomdokain, és az MCDPlayer filozófiájából létrehozott egy új deck-et.

A program minimum 8, vagy 16 színû workbench-en szeret létezni, (8 színben hozzáidomul a palettához, 16-ban meg nagyon szép...) és minden olyan funkció elérhetô kicsi gombocskái segítségével, ami egy sokezer forintos Technics deck-en.
Ez a verzió multiscan monitor-on élvezhetô igazán (mondjuk DBLPAL), de normal PAL módban is csak a képernyô 1/3-át foglalja el. (Készül a kicsinyített változat is az RGB user-ek számára!)

A lemezek adatait az MCDPlayer által 'szabványosított' formátumban tárolja, tehát egy szimpla text file, amibe/bôl könnyû más formátumokba/ból konvertálni.

Számomra az egyik legérdekesebb funkció, hogy kazettára való felvételkor, beírva a kazetta hosszát,

összeválogatja úgy a lemezen található számokat, (és természetesen ilyen sorrenben is játsza le...) hogy optimálisan a maximum kazetta telítettség jöjjön létre. (Meg persze figyelmeztet a kazetta megfordítására is!)

A hangerôszabályozás nem csak egy egyszerû számértékkel töténik, hanem dB-ben is láthatjuk a kimeneten elôforduló hangerôt.

Természetesen az összes ilyen programban megszokott programozhatóság is játszik, nagyon egyszerûen készíthetünk 'programot' kedvenc számainkról.

A program induláskor egy 'programmal' indul, amiben a lemezen található számok eredeti sorrendben helyezkednek el. Ezt a Prefs/Defaul Playmode kapcsolóval állíthatjuk, hogy elôre, hátra, vagy éppen véletlenszerû sorrendben jászta le a 'program'-ot.

Ha a Prefs/AutoPlay CD's be van kapcsolva, akkor automatikusan, a behelyezés után elkezdi játszani a számokat.

Lehetôség van Mute gomb (csöndesítô) használatára, a Mute gain gadget-el a tompítás értéke állítható.

Ha egy lemezbe bele szeretnénk 'kóstolni', használjuk az Intro-t! Ez végigmegy a lemez összes számán, és mindegyikbôl egy meghatározott idejû (Intro length) szeletet lejátszik.

Ha egy CD-n utálunk egy két számot (akkor ne vegyük meg...) akkor egy elôre elkészített programmal automatikusan csak a nekünk tetszôket kell meghallgatnunk (Hot Program).

A deck elôlapján található egy Balance gomb is, amivel (ezt nem sok ATAPI-s CDPlayer tudja!) állítható a két csatorna egymáshoz viszonyított hangereje...

Tehát elég profi CD játszó született/születik kicsi hazánk keretein belül.

Thx Alan, nagyon szép munka!
Srácok, ezt is illik majd regisztrálni a programozónál...

(Minden kedden a Szabó Pál mvh AMIGA Clubban keresd Alan-t...)

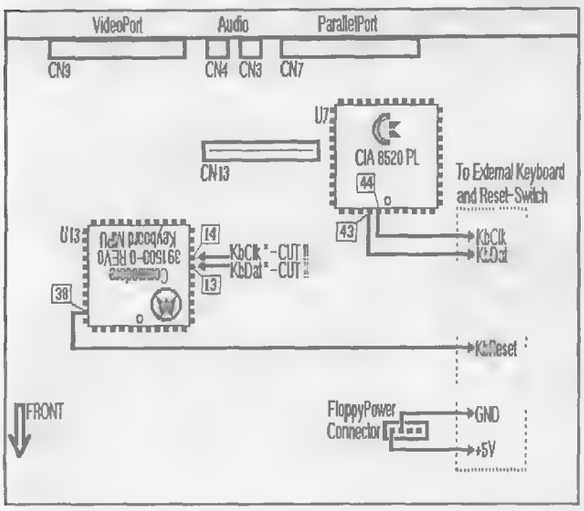
Louise

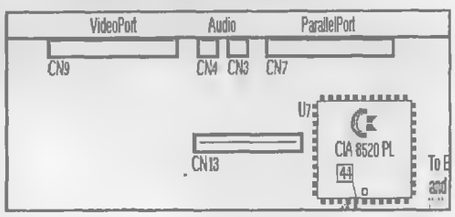
HA - RE

Manapság, a hôfejlesztô turbókártyák, CDROM-ok, és winchester-ek korában, mindenkinek megfordul a fejében, hogy miért kellett ilyen idétlen, kicsi dobozba zárni a szerencsétlen masinát.
No, valószínûleg azért, mert azok a srácok, akiknek az apuci negyedhavi fizetésébôl megveszi az ezerkettest, nem fognak azon morfondírozni, hogy melyik megoldás lesz a legolcsóbb a hardware bôvítésére, hanem bemennek az elsô AMIGA boltba, és kijelentik hogy kérnek turbókártyát, 2.5-es 1 GByte-os winchester-t (hogy ne kelljen a kábelátalakításokkal küzdeni) PCMCIA SCSI, vagy CDROM illesztôt, (persze 4x-es CDROM-mal...) meg egy multiscan monitort.
Ha belegondolunk, így nem is olyan nagy a rumli az asztalon...
De ha kicsit keletebbre (vagyis mondjuk Magyarországon) a kisVakond bôvíteni szeretné a gépét, akkor számolnia kell azzal, hogy a kb féláron beszerzett ugyanolyan konfiguráció, a gép bal oldalán egy nagy hardware-kupacot fog eredményezni.
A 3.5-es winchester beszerelése nem rossz ötlet, addig amíg nincs a szobában 30 foknál melegebb, vagy nincs a gépben turbókártya. Ellenkezô esetben nem nagyon ajánlatos a masinát 1 napnál tovább folyamatosan bekapcsolva tartani... Velem megtörtént, hogy a turbókártya, a nyár, és a Seagate HD annyira jó barátságba keveredtek (vagyis összemelegedtek...) hogy a vinyó se szó, se beszéd leállt, és addig nem is akart újra elindulni, amíg a belsô hômérséklet 50 fok alá nem került. Ha ebben az esetben mondjuk egy régebbi fajta HD az egyik szereplô, lehet hogy a kedvenc Blizzard-om professzora kiforrasztotta volna magát a tokjából, vagy a HD forgó tányérja feledékennyé vált volna a szolárium miatt...
Nos, a keleti blokk AMIGA-s társadalma híres barkácsoló kedvérôl, és mindent megtesz kedvence testi épségének megôrzése érdekében. Ilyenkor születnek a toronyba zárt ezerkettesek, ötszázasok stb.
Az AmiNet-en több ilyen remekmû, és boldog tulajdonos képe megtalálható, hírdetve a gondolkodó kreativitás nagyszerûségét.
Az AMIGA toronyba szerelésének csak egy problémás árnyoldala van, a billentyûzet. Jó öreg Commodore szokás szerint a AMIGA-k billentyûzete eltér minden más szabványtól, így nagyon nehéz helyettesíteni mondjuk egy olcsó pc-s keyboard-dal. A leginkább elterjedt megoldás, hogy a billentyûzet zöld szalagkábelét (feltéve ha a winchester beszerelése és használata során nem tört el) meghosszabbítva, az alaplapon elhelyezett csatlakozóba egy nyáklapot helyezve kicsit eltávolítjuk a géptôl. Ilyenkor az eredeti doboz üresen kong, és egy ronda kábel köti a toronyhoz.Másik megoldás, ha szerzünk valahonnan egy A1000/2000/3000/4000 keyboard-ot, és azt, minden extra gyilok nélkül rádugdossuk a toronyházra. Ilyenkor szükés lesz egy ötpólusú aljzatra, amit össze lehet passzítani a billentyûzettel. Ezen az öt lábon megy az összes információ;

- KbClk (Keyboard Clock)
- KbData (Keyboard Data)
- KbReset (Reset)
- GND (föld)
- +5V (tápfeszültség a bill.-nek).

Ha a tornyon található Reset gomb kábelét a KbReset és a GND pontokhoz kötjük, akkor a feliratnak megfelelôen fog funkcionálni.Az A1000 és az A2000/3000 billentyûzetek csatlakozói különböznek, tehát a megfelelô típusú aljzat elengedhetetlen. Persze nem feltétlenül érdemes szaladgálni a boltba, el is lehet vágni, és akkor egy az egyben forraszthatô. Ilyenkor viszont fennáll annak a veszélye, hogy nem tudja az ügyeskezû, hogy melyik kábelnek mi a funkciója... Erre az a megoldás, hogy miután elvágtuk, egy úgynevezett lámpázóval (ez lehet egy 4.5Volt-os telep és egy izzó, ahol az áramkört egy helyen megszakítva, és onnan két kábelt kivezetve készíthetünk szakadás illetve csatlakozás indukátort...) megállapítjuk, hogy mely színhez mely láb tartozik (ezt érdemes felírni az utókor számára is...).





1-GND **1-KbClk**
2-KbClk **2-KbDat**
3-KbDat **3-nincs bekötve**
4-+5V **4-GND**
5-+5V

Ha a billentyûzet bekötése, és a boot után furcsa karakterek jelennek meg, akkor majdnem biztos felcserélted a **KbClk** és **KbDat** vezetékeket. Ebbôl nincs különösebb probléma, nemúgy mint ha a +5V helyett +12V-ot teszel a billentyûzetre... Ilyenkor az a kellemesebb meglepetés, ha a billentyûzet megy a levesbe, mert a CIA károsodása sokkal többe kerül...
Nem ajánlatos továbbá a tápvezetékeket sem felcserélni, ugyanis a TTL alkatrészek ezt nem méltányolják, és az életükbe kerül. Mielôtt beindítod a gépet, inkább kétszer vizsgáld át a kapcsolásokat, sôt a legjobb, ha egy hozzáértô, mûszerrel megméri a feszültségszinteket is.
A tornyokkal kapcsolatban szeretném megjegyezni, hogy nem minden MIDI torony egyforma! Tehát ha valahol azt olvasod, hogy a MIDI toronyba belefér az A1200-akkor az nem igaz. Mielôtt megveszel egy ilyen tornyot, érdemes megmérni a géped hosszát, és ahhoz viszonyítani a vásárolandót, mert akkor biztos hogy elfér a késôbb vásárolandó kártya is házban.

Az építéshez sok sikert, és kevés problémát kívánunk, de az elmaradhatatlan "a saját felelôsségedre melózz" szöveg itt is fennáll.

Louise

u.i.: Sajnos sokszor hallottunk már tudatlanságból eredô gépkimúlásról, ezért ajánlatos a nagyobb szakmai tudást igénylô feladatokat szakemberre bízni.

Akinek sikerült már CDROM drive-ot passzítani gépükhöz, vágyakozva szemlélhetik a nyugati AMIGA-s újságok hirdetéseit, ahol több száz féle érdekesebbnél érdekesebb fényes korong várja a lóvétól dagadozó pénztárcájú vásárlókat.
Mindegyik közül a legnépszerûbbek az AMINET széria darabjai. Effektíve olcsón, igen nagy mennyiségû, nagyon profin rendezett anyaghoz juthatunk egy ilyen CD vásárlásakor. Németországban 20 márka körüli összeget kell leperkálni 1 db AMINET CD-ért.
De sokkal jobb választás az AMINET SET 1-2, ami 2-szer 4 db lemezt tartalmaz, és set-enként kb 45-50 márkába kerül...
Most néhány érdekesebb CD-re szeretnénk felhívni a user-ek, és a magyarországi kereskedôk figyelmét.

Emulators Unlimited
Egy CDROM, amit az emulátor rajongóknak készítettek, AMIGA és pc platformokon.
Apple, BBC, C64, VIC20, Amstrad CPC, Apple Mac, Gameboy, Atari ST, MSX, Apple 2000, Atari 800, Atari 1040STE, Sinclair QL, Unix és még néhány érdekes emulátor, továbbá többszáz játék, felhasználói program az említett emulátorok számára.

SPECCY I.-II.
A volt (és jövôbeli) Spectrum tulajdonosok örömére készült 2db CD, amin darabonkét 4-5000 darab játék és felhasználói program található, megspékelve dokumentációkkal, emulátorokkal, bacdrop-okkal, stb.

C64 Sensation "Blast of the Past"
A CD gyártók gondoltak a másik nagy öreg masina kedvelôire, és megörökítettek sok száz játékot, többmint 10.000 megademót, és kb 30MByte C64 zenét ezen a korongon.

2000 Great Mysteries
A természetfölötti dolgok kedvelôi rengeteg információt meríthetnek ebbôl a CD-bôl, amin több mint 40 millió karakternyi szöveg, rengeteg kép UFO-król, JFK-rôl és mindenféle extra dolgokról.

Startrek Multimedia Gold
A Startrek rajongók egészen mélyre süppedhetnek kedvenceik képeiben, hangjaiban, txt információiban, játszhatnak játékokkal ezen témához kapcsolódóan stb...

SCI-FI Sensation
Ez a dupla CD segít közelebbrôl is megvizsgálni a népszerûbb fantasztikus filmeket, mint Aliens, SeaQuest DSV, Tron, Total Recal stb. Filmrészletek, animációk, fotók, voice-ok...

Horror Sensation
A rettegést kedvelô, csorbult lélekkel rendelkezôk figyelmébe való lemez. Animációk, képek, hangok, filmrészletek, a rémület fokozásának érdekében.

The Light ROM 1-2-3
A 3D és Raytracer programok elengedhetetlen tartozékait, többezer object-eket, scene-eket, textúrákat és más file-okat tartalmazza. Ara jóval borsosabb mint CD társaié, (kb duplája) de talán ez az a CD, amivel a legtöbben keresnek pénzt, így érthetô, hogy a kiadó is nagyobb profit igénnyel lép fel. Ezeken kívül 3D tájképeket, DEM file-okat (Vista) és Imagine, Sculpt 3D, Real3D kiegészítôket is tartalmaz.

World Info 95
Egy 256 színben pompázó világ atlasz, ami 200 ország 700 városáról tartalmaz sok információt, képeket, leírásokat.

Klondike Gold
Aki szereti a REKO passziánszát, ezzel a lemezzel több mint 300 féle kártyatípushoz juthat...

A nyálcsorgatás után folytassuk néhány mostanában megjelent programmal.

InfoNexus v2.2 by OPTONICA
A file kezelô programok igen népes tábora ismét egy jó programmal gazdagodott.
Eddig egy verziót sem láttam ebbôl a project-bôl, de már elsô látásra szimpatikusnak tûnt. Nem a rendszer intuition-ját használja, ezzel is nôvelve az aktív felületet. A menüket is saját programrészek kezelik, ami az elôbbivel ellentétben nem szükségszerû. (ha csak azért nem, hogy villogjon a menüpont az aktiválás után...)
Definiálhatók saját command-ok, (Project/User Edit) amelyek hozzárendelhetôk file típusokhoz, kiterjesztés vagy file infó szerint. Lényeges különbség a többi programhoz viszonyítva, hogy rendelkezik egy belsô editorral, ami ugyan semmi extra dologgal nem bír, de mondjuk egy Startup-Sequence módosításához teljesen megfelelô, továbbá be lehet kapcsolni másoláshoz ellenôrzést, amivel ugyan lelassul a dolog, de rossz HD, vagy floppy esetén nem elhanyagolható lehetôség.
Le tud játszani IFF hangokat, animációkat, XL animációkat, sôt, egy directory-ban található összes file-rôl (datatype-on keresztül) képes Image Browse-ra, ami azt jelenti, hogy kis preview képecskéket render-el, amikre kattintva kiválaszthatjuk a megfelelôt.
A file/directory lista ablakokban lehetôség van a file-nevek mellé kis icon-t illeszteni, a típusának megfelelôen. (Prefs/Dynamic Typeing)
Ezeken kívül a netware (Envoy) támogatás is bele van illesztve a programba, lehet közvetlenül file-t továbbítani, chat-elni stb. A program tesztelése folyamán az Enforcer egyszer sem kukorékolt, ami azt jelenti, hogy a programozók is fordítottak némi idôt a hibajavításokra.

Megjelent a **Maxon Cinema 4D v2.1** is, amely elsôsorban azért lehet

érdekes számunkra, mert a Maxon megerôltette magát, és angolul is megszólalóvá tette a programot.
Az A600 tulajdonosoknak akar kedveskedni az **Apollo** cég, aki egy 68020-as processzorkártyát készített. Ebben 28 MHz-es órajellel ketyeg a processzor, és a 68882-es kóprotkó is. Továbbá 32 bit-es memória hely is van a kartyán, amit kitöltve az A600-as kb egy A4000 sebességének a 20-25%-ára lesz képes, azaz egy A4000/030-assal lesz egyenértékû. (Persze az ECS határait nem tudja áthágni, így a grafikában az AGA adta lehetôségek továbbra is kihasználatlanok maradnak...)
Ugyanez a cég, A1200-hoz készített **33 MHz-es 68040**-es kártyát is, amivel az ezerkettes majdnem masfélszer gyorsabbá válik, mint egy A4000-es! Ezekkel a kartyákkal csak egy bibi van, hogy áruk meglehetôsen borsos, jóval drágábbak mint a hasonló kategóriájú Blizzard kartyák.

Megjelent a boltokban AMIGA-khoz az elsô **i-glasses**, amit az A600/A1200/A4000 tulajdonosok szoríthatnak homlokukra, végigélvezve a NemacIV összes pályáját, vagy éppen a Fears szörnyetegeit. A sapek tartalmaz egy kristálytiszta képminôségû stereo szemüveget, és hasonló stereo hangot is. Szóval indulhatsz is a zsebedben lévô 600 angol fonttal a boltba hogy ne unatkozz a hosszú téli éjszakákon...

A Blizzard-dal majdnem egy idôben a **Viper** cég is megjelent a maga kis erômûvével, egy 040/060-as kártyával A1200-hoz. A kártya upgrade-elhetô 040-es vagy 060-as processzorral. A legolcsóbb verzió, egy 68040LC 25MHz-es processzorral 430 font-ba kerül, míg a legdrágább (és persze legerôsebb is) 060/50MHz-es 650 fontot ér a piacon. Sajnos az ár itt is nagyon magas, mert egy 060/50-es Blizzard 1260 még Angliában is csak 600 fontba kerül, (Németországban meg 1100-1200 márkába) és azt hiszem az sem a legvacakabb fajtából való.

Németországban februártól kapható lesz az eddigi legolcsóbb AMIGA videókártya, a **Graffity**.
Ez, egy a video port-ba illeszkedô Chunky2Planar konverter, amely igencsak megkonnyiti az olyan programok dolgát, amelyek ezen mûvelet közbeiktatásával állítanak elô képet.
Ilyen például a ShapeShifter, az Alien Breed 3D és az összes texturemapped játék. A NemacIV decemberi verziójában már fellelhetjük ennek a kütyünek a támogatását.
A Graffity bármely AMIGA-val használható, (persze ha el nem lopták a video port-ot...) A500-on is képes 256 színt megjeleníteni. Sajnos ezen kívül már csak egy információ van a kártyáról, az ára 150 német márka lesz.

Az AMIGA Technologies és a Phase 5 (a Blizzard termékek gyártója) házatájáról olyan hírek érkeztek, hogy a két *kis* cégecske fúzióra készül. No nem a szó legszorosabb értelmében, hanem azon célból, hogy gyorsabban menjen az PowerAMIGA kifejlesztése, és a régebbi gépek turbósítása.

A Phase 5 elég régen gyárt már turbókártyákat AMIGA-khoz, ezért azt hiszem nem csak levegôbe duma, hogy A1200-esbe is készítenek Power kártyát, ami egy **PPC604**-es RISC processzort, és becses családját rejtené. A fejlesztôk legnagyobb gondja, hogy az oprendszert átformálják PPC kódra, és a processzor hatékonyságát ne kelljen kimeríteni azzal, hogy emulálgat egy vacak 68000-est. Remélem a teljesítmény ilyen drasztikus növekedése már magával vonja azt is, hogy beleférjen az OS-be a memory protection, a virtual memory, egy nem csak négy színben pompázgató intuition, és mondjuk egy jó kis netware program is. A fejlesztôk az elsô ilyen gépeket csak 1996 második (szerintem inkább harmadik) felére ígérik. Több nagy AMIGA-s fejlesztô cég (köztük a Softwood) is bejelentette, hogy meglévô, és jövôbeli programjaikból készít Power kódút is...

Az Escom cég 1995-ben 50.000 darab új AMIGA-t (A1200 és A4000) dobott piacra, aminek nagy része karácsonykor el is kelt. Remélhetôleg (persze csak ha a hír igaz, és nem csak egy tôzsdetrükk...) ezen felbátorodva egy kis pénzbeli simogatást juttatnak az AMIGA Technologies-nek, hagy fejlesszenek mar egy kicsit gyorsabban a sracok.

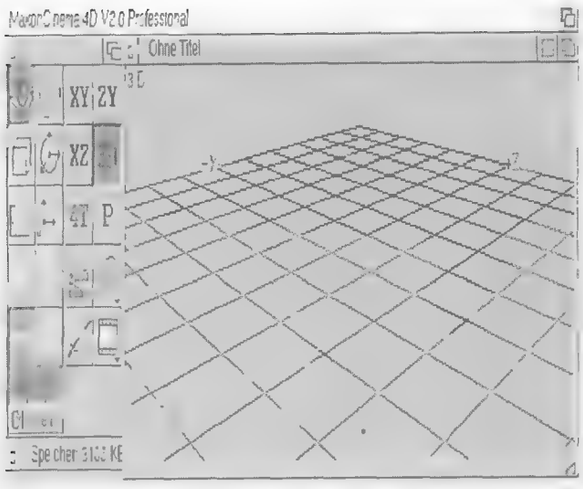
1996 elejére tervezte az Escom az kimondottan InterNET használatra kihegyezett AMIGA Surfer kiadását. A dobozban az A1200 alapgépen kívül modem (14.4k), kommunikációs program, WWW browser, AMosaic és minden olyan dolog megtalálható, ami szükséges egy jól mûködô InterNET kapcsolathoz.

Az emulátor és multiplatform kedvelôk újabb beszédtémával gazdagodtak. Soyeb Aswat egy **Windows emulátoron** dolgozik, aminek a segítségével, pc emulátor nélkül futtathatók Windows applikációk AMIGA OS alatt. Ez nem egy pc emulátor, (amint azt a készítôje fennhangon állítja) hanem egy erôforrás (resource), amin keresztül a Windows New Executable file-ok megkapnak az AMIGA OS-tôl minden szükséges függvényt, és így futtathatóvá válnak.
Ez nem egy új találmány, már évek óta mûködik ilyen Mac OS alatt, és SoftWindows névre hallgat...
(Ennek a párja a SoftPC, ami a processzort is emulálja...)

Ebben a számban már több helyen irtunk texturemapped játékokról, (elnézést kérünk azoktól, akik az AMIGAonly-t a nonGame mivoltáért szeretik, de a kilencvenes évek közepén nyugodtan kimondhatjuk, hogy egy személyi számítógépet elsôsorban a rá irt játékokkal lehet eladni, és az AMIGA-k számára az ilyen 3D programok jelentik a jövôt ezen a téren ... gondoljunk a pc-s DOOM-ra, és klónjaira...) és ide is bekívánkozik kettô.
Megjelent a leggyorsabbnak minôsített (nem általam...) ilyen típusú játék, a Breathless kész verziója. Nagyon szép grafika, multitasking környezet, jó hangeffektek, fel/le tekintés jellemzik, egyetlen hiányosságként csak a screenmode-választás elmaradását emelném ki.

A GLOOM cimû hasonló gyilokmester is realizálta magát egy DeLuxe verzióval, ahol a bôvített preference editoron kívül external c2p (Chunky2Planar) konvertereket is mellékelnek a programhoz, forráslistával együtt, hogy a számunkra legjobban optimalizált verzióval irthassuk az ellent...

Egy ujabb AMIGA-mentôcsapat



rácshálóval rajta két felirat: -y, +z ill. 3D. Igen, itt elméletileg 3D-ben ábrázolódnak a dolgok, amit most látunk az a kamera nézete, tehát ez látja a kamera.Még itt található egy felirat:

Ohne Titel (Cím nélküli)
vagyis még nincsen semmilyen munka megkezdve. Menjünk tovább, de elõször is kicsi húzzuk összébb a fõ ablakot! Ha sikerült további tíz azaz 10 kicsi ábra tûnik fel a bal szélen.Vegyük sorra azokat a balról jobbra elv alapján. Fumkcióikra késõbb fogok kitérni!

1.:Ermölicht das Bearbeiten der Arbeitsoberflâche A munkafelület szerkesztése
2.:Ermöglicht das Bearbeiten der Punkte des aktiven Objekts
Az aktív tárgy pontjainak szerkesztése
3.:Schaltet in die XY-Ansicht XY-nézetbe kapcsolás
4.:Schaltet in die ZY-Ansicht ZY-nézetbe kapcsolás
5.:Ermöglicht das Bearbeiten des aktiven Objekts Az aktív tárgy szerkesztése
6.:Ermöglicht das Bearbeiten der Achsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy tengelyeinek szerkesztése
7.:Schaltet in die ZX-Ansicht ZX-nézetbe kapcsolás
8.:Schaltet in die 3D-Ansicht 3D-nézetbe kapcsolás (momentán ebben a nézetben látjuk kicsiny világunkat)
9.:Ermöglicht das Bearbeiten der Textur des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúrájának szerkesztése
10.:Ermöglicht das Bearbeiten der Texturachsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúratengelyeinek(?) szerkesztése
11.:Schaltet in die 4-Tafel-Ansicht 4-táblás-nézetbe kapcsolás (olyan nézet lesz mint amit az Imagine használ)
12.:Schaltet in die perspektivische Ansicht Perspektivikus nézetbe kapcsol (ez látja a kamera!)
13.:Zieh-Funktion für inverse Kinematik Húzó-funkció az inverz kinematikához (!?)
14.:Stellt die Aktion Drehen ein Bekapcsolja a forgatás /kamera mozgatása (én ezt figyeletem meg)/
15.:Parameter Fenster für die Objekt-Drahstellung Paraméter ablak a tárgyak ábrázolásához
16.:Öffnet ein Auswahlenü mit Vergõßerungsfuntionen Egy menüt nyit nagyítási funciókkal
17.:Stellt die Aktion Verschieben ein Bekapcsolja az eltolást (tárgyat tolja el, ha minden igaz)
18.:Stellt die Aktion Skalieren ein Bekapcsolja a skálát (!?)
19.:Zeichnet die Szene neu .jra rajzolja a színpadot
20.:Öffnet ein Auswahlmenü mit Berechnungsalgorithmen Egy menüt amiben ki lehet választani, hogy miként számolja ki a képet Ezeket nem írom le, jöjjön rá mindenki magától (nem lesz nehéz)
21.:(De-)aktiviert die X-Achse Ki-be kapcsolja az X-tengelyt (erre nem lehet mozgatni a tárgyat stb.-it) (De-)aktiviert die Y-Achse Ki-be kapcsolja az Y-tengelyt (De-)aktiviert die Z-Achse Ki-be kapcsolja a Z-tengelyt
22.:Schaltet zwischen Welt-, Schirm-, und Objektkoordinaten um A világ-, képernyõ-, és a tárgykoordinátái között kapcsolgat
Mielõtt még valaki azon nyavajogna , hogy nem látja ezeket a feliratokat, azoknak megsúgom, hogy ezek legfelül láthatók! A Hilfe-Fenster (Súgó-ablak) felirat helyén!
Menjünk az egerünkkel legfelülre és nyomjunk oda egy jobbegyenest!
Hirtelen elõtûnik egy újabb menüsor, most ezt fogom kivesézni. Indítsunk az elsõ menüvel aminek a neve:

Projekt (Terv)
Neu
Ha egy új tervet akarunk nyitni ezzel nyithatunk.
Öffnen... (Nyitni...)
Egy elkezdett tervünket tõthetjük be.
Hinzuladen... (Hozzá tölteni...)
Az elkezdett tervünkhöz tölthetünk be valamit pl.új tárgyat
Schließen (Zárni)
Lezárhatjuk a tervünket. Figyelem! ilyenkor az adatok elvesznek! Erre a program is figyelmeztet minket.
Speichern (Menteni)
Speichern als... (Menteni mint...)
Kimentésnél miután beállítottuk, hogy hova mentse el a program a kész "mûvünket" egy újabb beállítási lehetõséget kapunk:
Objekte (Tárgyak)
Materialen (Anyagok)
Animation (Animációk)
Umgebung (Környezet)
Einstellungen (Beállítások)
Ezekkel a kapcsolókkal be lehet állítani, hogy mit szeretnénk kimenteni.
Einstellungen>> (Beállítások>>)
Ez egy kicsit bonyolultabb lesz de menni fog!
Editor... (Na vajon mi ez?)
Hirtelen elõtûnik egy újabb menü egy csomó izgalmas beállítási lehetõséggel.
Nézzük hát meg ezeket!
Dateiabfragen (Dátumra rákérdezés)
Nem tudon mit csinál.
Sicherheitsfrage (Biztonsági kérdés)
Rákérdez arra például, hogy kilépjen-e a tervbõl.
Piktogramme (Ikon)
Csináljon-e ikont a képnek, tevnek amikor ki lesz mentve. Szerintem nincs sok ételme.
Workbench (!?)
A workbench nyitva legyen vagy zárva.
Licthautomatik (Autómatikus fényforrás generálása)
Ha nincs fényforrás a mûvünk úgy fog kinézni mint a négerek harca az alagútban.Ergo, nem látunk semmit.

Rückgängig (Érvénytelenítés)(!?)
Sicheres Rückgängig (Biztonságosabb érvénytelenítés)(!?)
Keine doppelten Namen (Nincs dupla név)(!?)
Siecherheitkopie (Biztonsági másolat)(!?)
Bildschirm... (Képernyõ...)
Milyen képernyõmódban, hány színnel induljon a program. Alatt van egy furcsa szó:
Seitenverhältnis (Oldalarányok)
A színpad oldalainak az aránya egymáshoz.

A) **Személyi adatok**

név: _____

irányítószám: ____

postai cím: _____

e-mail cím: _____

életkor: ____

B) **Az adatok felhasználhatósága** (X-eld be, ha igaz)

[ ] A személyi adataim kiadhatóak Amigával foglalkozó cégeknek.

IGEN válasz esetén számíthatsz arra, hogy

1. party meghívókat kapsz
2. esetleg az Amigas cégektől árlista vagy hasonló érdekesség érkezik...

[ ] Szeretnék belépni a Magyar Amiga Felhasználók Egyesületébe.

IGEN válasz esetén:

1. bekerülsz az adatbázisunkba
2. megpróbálunk tájékoztatni a HAmUs eseményekről

C) **Hardver** (Avagy milyen géped van?)

Alapgép:	[ ] A500	[ ] A2500
	[ ] A500+	[ ] A3000
	[ ] A600	[ ] A4000
	[ ] A1000	[ ] A4000T
	[ ] A1200	[ ] CDTV
	[ ] A1500	[ ] CD32
	[ ] A2000	[ ] Draco
CPU:	[ ] 68000	[ ] 68EC030
	[ ] 68010	[ ] 68030
	[ ] 68EC020	[ ] 68040
	[ ] 68020	[ ] 68060
CPU Mhz	[ ] 7	[ ] 33
	[ ] 14	[ ] 40
	[ ] 25	[ ] 50
	[ ] 28	[ ] más:___
FPU	[ ] nincs	[ ] 68881 [ ] 68882
FPU Mhz	[ ] 14	[ ] 40
	[ ] 25	[ ] 50
	[ ] 28	[ ] más:___
RAM MB	[ ] 1/4	[ ] 10
	[ ] 1/2	[ ] 14
	[ ] 1	[ ] 18
	[ ] 2	[ ] 23
	[ ] 3	[ ] 34
	[ ] 4	[ ] 66
	[ ] 6	[ ] más:___
HDD MB	[ ] nincs	[ ] 340
	[ ] 40	[ ] 420
	[ ] 80	[ ] 540
	[ ] 120	[ ] 850
	[ ] 170	[ ] 1K
	[ ] 210	[ ] 1.2K
	[ ] 240	[ ] 1.6K
	[ ] 270	[ ] más:___
CD-ROM	[ ] nincs	[ ] 4xSpeed
	[ ] 1xSpeed	[ ] 6xSpeed
	[ ] 2xSpeed	[ ] más:___
Floppy	[ ] nincs	[ ] 3.5DD
	[ ] 3.5HD	[ ] 5.25DD
Monitor	[ ] TV	[ ] 15KHz
	[ ] Multiscan	[ ] VGA
Printer	[ ] sincs	[ ] Matrix
	[ ] InkJet	[ ] LASER
Modem BAUD	[ ] nincs	[ ] 16.8K
	[ ] 2.4K	[ ] 19.2K
	[ ] 9.6K	[ ] 23.8K
	[ ] 14.4K	[ ] más:___
Turbokártya	[ ] nincs	[ ] van:_____
GFX kártya	[ ] nincs	[ ] van:_____
Hangkártya	[ ] nincs	[ ] van:_____
Hálózat	[ ] nincs	[ ] modem+SLIP
	[ ] modem+PPP	[ ] EtherNet

Egyéb speciális hardver: _____

D) **Szoftver** (Avagy mire használod a gépedet?)

1.	[ ] hobby	[ ] professzionális célra
2. GFX	[ ] pixel	[ ] raytrace
	[ ] video	[ ] vector
3. PRG	[ ] Assembly	[ ] BASIC
	[ ] C/C++	[ ] E
	[ ] Modula2	[ ] Oberon
	[ ] Pascal	[ ] Prolog
4. MUSIC	[ ] .mod	[ ] MIDI
	[ ] digi	[ ] hangfeldolgozás
5. vegyes	[ ] DTP	[ ] adatbázis kezelés
	[ ] játékok	[ ] intrók/demók

E) **Tervek** (Avagy mik a terveid az Amigáddal?)

Ezt hajtó kérdés, írdik:

F) **Elvárások, javaslatok, kritikák, ...** (kifejtő kérdések)

1. Az Amiga hardverrel kapcsolatban:

2. Az Amiga szoftverekkel és az operációs rendszerrel kapcsolatban:

3. Az Amiga Technológiás céggel kapcsolatban:

4. A magyar Amigát forgalmazó cégekkel kapcsolatban:

5. A magyar Amiga újságokkal kapcsolatban (papír- és [illegible])

G) **Minden egyéb megjegyzés...**

ImageFX AREXX Script-ek

Szerintem Amigán eddig nem sokan vannak olyanok, akiket nem fogott volna meg a grafika, vagy ne próbáltak volna valamilyen grafikus programmal dolgozni. Gondoltuk, mivel az ImageFX talán az egyik legjobb kepfeldolgozó program, megérdemelne egy leírást.

Elôször az AREXX részrôl irnék, mivel szerintem talán ez a program egyik legkiaknázatlanabb része. A leírásban nem fogom menüpontonként ismertetni a dolgokat, mivel akkor még az Ao 50. számában is Fx leírás lenne.
Tehát ez olyan ismertetôféle lesz, fûszerezve saját tapasztalatokkal.

Lássunk is neki. Két lehetôség van AREXX parancsok használatára:

1.az Auto Fx-et indítjuk.

2.az Fx AREXX menüpontját választjuk.

A most bemutatandó parancsok mindkettôben használhatók.

1. Analyze Jpeg - Itt JPeG képeket lehet analizáltatni. 25-100-ig vizsgálja a képminôséget a gép, és a végén egy grafikont ad, amin láthatjuk a file méretét, az RGB eloszlást. E tényezôk figyelembe vételével a kívánt minôségben lementhetjük a képet. (szerintem a 75-85 közötti terület a legjobb)

2. Border - Ezt a funkciót akkor érdemes használni, ha egy keretet akarunk csinálni a képünknek. Viszonylag szép, és elég gyorsan végez a gép.

3. Build MPeG - Mint a címbôl is kiderül, MPeG fûzésrôl van szó. Adjuk meg az input file nevét, majd a mentésre kerülô mpeg útvonalát. A frame-eknél állítsuk be hogy hány képbôl áll a fûzni kívánt mpeg. Fontos hogy a névnel nem kell a kép számát megadni, mivel azt a frame-eknél beállított értékbôl veszi. Ha 160*120-as mpeg-et akarunk fûzni, nem kell mást csinálnunk, mint a xIng Override-ot bekapcsolni, és máris mehet a fûzés. A másik változat, ha nagyobb felbontású mpeg-et szeretnénk fûzni. Ilyenkor kell beállítani a Query Advanced Options-t. Itt kapcsoljuk be a jobb oldalon látható 3 opciót, így tökéletes lesz a fûzés. Arra viszont feltétlenül ügyeljünk, hogy ha a Query opciókat használjuk, ne kapcsoljuk be az xInget, mert az felülírja az összes beállítást. Az fps-t állítsuk 60-ra, bár ennek akkor van jelentôsége, ha le is tudjuk játszani 60 fps-el... Az itt beállított érték akkor fontos, ha egy nagyobb teljesítményü gépen is azonos sebességgel akarjuk lejátszani. A többi funkciót hagyjuk az origi beállításban.

4.Bust Anim - Egy animáció daraboló hívható elô a segítségével. Ennek pl. akkor van nagy jelentôsége, ha egy animból szeretnél mpeg-et füzni, de azt csak képbôl lehet. Ilyenkor fogod az animot, és ledarabolod, majd máris fûzhetsz belôle mpeg-et, vagy akár az egyik jó képet máris másolhatod a képgyûjteményedbe.

5.Change Fps - Itt az animáció sebességét állíthatod át. Nagy jelentôsége akkor van, ha egy lassú anim-od van, és szeretnéd felgyorsítani. Persze senki ne várja azt, hogy 2-3 szorosára fog gyorsulni az anim, de azért elég szépen lehet optimalizálni vele.

6.Convert Anim - Itt konvertálhatjuk át egy már meglévô anim-unkat más felbontásúra. Elindítása után a render menüt kapjuk, ahol beállíthatjuk a felbontást, a színek számát, és ha esetleg használni akarjuk, akkor a különbözô dither opciókat. Ha esetleg rendelkezunk grafikus kártyával, akkor a modules-nál állíthatjuk be azt.Én akkor látom értelmét, ha egy animot kevesebb színûre szeretnénk állítani.

7.Create Nails - Ezzel a script-el katalogizálhatjuk a képeinket. A kiválasztott könyvtár minden általa felismerhetô képéhez egy info file-t csinál, aminek akkor vesszük nagy hasznát, ha egy 100 képbôl álló könyvtárból egy képet akarunk betölteni. Ha vannak ikonjaink, akkor ez semmiség, mivel az ikonok a kép kicsinyített másai, így nagyon hamar megtalálhatjuk a keresett képet.

8. Designs - Aki posztmodern alkotásokat szeretne csinálni, annak ajánlom ezt a script-et. A szemlélôdô által összevisszának tûnô vonalakkal, kockákkal, oválisokkal, pontokkal tûzdeli tele a szerencsétlen képet.

9. Draw Anim - A funkció használatával normál toolbox rajzolási parancsokból egy animációt készít, amin maga a vezérlô panel is látható. Ezálltal viszonylag könnyen el lehet sajátítani az ikonok használatát. Értelme akkor van, ha sajátkezû rajzokból szeretnél animációt készíteni, bár erre inkább a DPaint alkalmasabb.

10.Fast Time Lapse - A megfelelô framegrabber modul kiválasztása után az idô meghatározásával a modul által közvetített képeket lerendereli, és 320*200-as felbontásban le is menti animációnak.

11.Find - Szeretnénk tudni, hogy a kedvenc képünkben milyen szinû pixelt használnak az arc fôszínének? Mi sem egyszerûbb. Használjuk a Find parancsot, majd nyomjunk a képen a megfelelô helyre, és a vezérlôpanel tetején található színskálán a kiválasztott szín máris kivirít a többi közül.

12.Flying - A megfelelô kép betöltése után a buffer felének felhasználásával különbözô képfeldolgozó effektek felhasználásával animációt csinál. Érdemes kipróbálni, mert elég szép demot lehet csinálni vele az Fx-hez.

13.Grab Screen - Egy általános képlopó. Miután elindítottuk, kiválaszthatjuk egy requester-bôl a megfelelô screen-t, majd egy gombnyomás, és máris menthetjük le a kívánt képet. Ha tudod inkább használd a Grabbscreen nevü progit, sokkal rövidebb, es hamarabb elérheted a kívánt effektet.

14.Halve Anim - Használatakor a kívánt animációt minden irányból a felére csökkenti. Akkor van értelme használni, ha rossz felbontásban számoltunk ki animációt. Van még egy dolog, ahol lehet használni. Van egy 320*240-es animunk, és ebbôl szeretnénk mpeg-et fûzni, de ha ilyen felbontással fûzzük össze, akkor nagyon lassú lesz. Ilyenkor fogjuk a Halve Anim-ot, lecsökkentjuk felére az animot, és máris lehet 160*120-ban mpeg-et fûzni.

15.Jpg - Itt tudunk jpeg-re konvertálni egy nagy halom képet. A legjobb megoldás az, ha minimum 10 kép felett állunk neki, és van szabad idônk, mert elég sok idôt elvesz. Ezt az utasítást legtisztább AutoFx-ben használni.

16.MapToWb - Itt tudunk wb pattem-t csinálni. Elkészítjük a képet, majd elindítjuk a parancsot, és már is kész 1 szép wb pattern.

17.Post Redraw - A script elindítasa után

bármilyen változtatás történik a képpel, lerendereli azt. Akkor van értelme, ha alacsony színszámmal, vagy szürkében használjuk a preview képernyôt. Különben, ha tudjuk az effekteket, már eleg zavaró lehet az állandó render.

18.Printfax - Egy kapott faxot tudunk ezzel a pontal kinyomtatni. Sajnos nem tudok sokmindent hozzatenni, mert nem szoktam faxolni, es sûrûn nyomtatni sem.

19.Reaspect - A betöltött képet kinyújtja 640*400-as HiRes Lace felbontásra. Ezt álltalában scan-elt képeknél szokták használni. Interpolációs nagyítást végez, úgyhogy 320*200-as kepek kinagyítására is tökéletesen megfelel.

20.Reqdemo - A script segítségével megnezhetjük az ImageFx összes requesterét, így a prefs beállításnál már könnyebben el tudjuk dönteni, hogy hol milyen requester-t használjunk.

21.Scaler - A képet hosszanti irányban felere csókkenti, vagy ha nagyobb 736-nal, akkor annak felére csökkenti. A második érték mindenképpen 480 alatt marad, nagyjából az arányos képhez való meretet veszi fel. pl: van egy 800*483-as kepünk, ha ezt scaler-ezzük, akkor egy 368*444-es képet kapunk, amit akár HAM képernyômódban is elmenthetunk.

22.Scanfax - Egy elôre elkészített iratot vagy képet, egy Epson ES800c Scanner-rel monokrómba szkennelve Faxx formátumban kimenti, amit PhonePak progival akár azonnal faxolhatunk a modemunkel. Miután elindítottuk a makrot, indíthatjuk a scanner-t is.

23.Scanfax2 - Ugyanaz mint az elôzô.

24.ScanMultiple - Szinten az elôzôhöz hasonló, azzal a változással, hogy a szkennelt képet 2 színü ILBM formátumban kimenti a Ram-ba.

25.Scroller - 640*400-as felbontásban egy animációt csinál 1 szöveg függôleges scrollozásával 181 fázisban. Amint vegzett, lezárja a Ram:-ban létrehozott Test.anim kiterjesztésü animot, és máris lehet elvezni a csúcs upscrollert.

26.Shrink - Készít egy 20 fázisból álló animációt, amin arányosan összenyomja a betöltött kepet. Tudom ajánlani, ha mondjuk egy kizoomolást akarsz csinálni barmilyen animban, mert viszonylag hamar csinálja.

27.Smear - Elmaszatolja a képet a Startwedge modul segítségével. Ez azonban csak elméletileg igaz, mivel nálam sajnos nem mûködött sem ez, sem a Startwedge modul.

28.Snapshot - Ez egy nagyon jó modul. Segítségével összesítô képeket készíthetünk különbözô könyvtárainkról. A Rows&Columns pontnál tudjuk beállítani, hogy hány sorbol és oszlopból álljon a kívánt kép. Ezenkívül a kép méreteit kell még állítani, a kimenteni kívánt formátumot, és színmélységet. A kép helyét is határozzuk meg, különben nem mûködik a modul. A jobb oldalon látható pontok közúl az elsôt és az utolsót kapcsoljuk ki, így szép fekete háttérrel fog készülni a képünk. Ha viszont más hátteret szeretnénk, akkor a Create Backdrop pontot kapcsoljuk be, és az alatta található sorba írjuk be annak elérési útvonalát. Ha már mindent beállítottunk, máris nekiállhatunk a kép készítésnek.

29.Stars - Itt csillagos ûrt csinálhatunk. Ajánlom azoknak, akik trace-el foglalkoznak, föleg Imagine-el, mert annál szebbet csinál. A kész képet aztán be lehet tenni egy Backdrop-nak. Aki lightwave-et használ, annak viszont nem ajánlom, mert szerintem a Wave-ben sokkal szebb ûrt lehet csinálni.

30.Startwedge - Itt egy ék inicializálását lehetne megcsinálni, de mint írtam nálam ez a modul sem mûködött

31.Stopwedge - Visszavonja az éket. Mivel nem tudtunk éket csinálni, szerintem totál nincs semmi értelme.

32.TestRecord1 - Betölti az Fx könyvtár Pictures alkönyvtárából a Kids.jpg képet, majd átméretezi 368*240-re, és kimenti a Ram:-ba Testresult.24 néven. Az Fx így biztosan leteszteli a töltést.

33.TestRecord2 - Ugyanaz mint az elôzô, annyi kulónbséggel, hogy itt egy requester segítségével választhatjuk ki a betöltendô képet, a torzítás mértéket, és a kimentendô torzszüleményt.

34.TimeLapse - Kiment egy fázist egy álltalunk kijelölt framegabber modul segítségével az álltalunk beállított idô alapján. A képeket a program lerendereli, és utána természetesen ki is menti egy anim file-ba.

35.Title - A modul használatával középre rakhatunk egy szöveget egy fekete képernyôn. Miután ez megvolt, a program lerendereli, majd szürke árnyalatokra konvertálja a kész képet. Ezek után már csak a mentés funkció következik, és máris kész a design-olt szöveg.

36.Toaster Grab - E modult elég kevesen használják. Elindítás után kilop egy fázist a Video Toaster fázis bufferjából. Ez persze csak akkor lehetséges, ha animációt csinálunk, és render közben indítjuk a scriptet, de szerintem nagyon lassú lesz, mert a Lw már maga is eléggé leterheli a gépet, nem is beszélve a felmerülô memória igényrôl, amirôl köztudott, hogy a Lw nagyon szereti.

37.Toaster Render - Szinte teljesen megegyezik az elôbb említett menüpontal, azzal a különbséggel, hogy itt nem fázist lop, hanem lerendereli a kész képet a Toaster bufferjából.

38.Unjpeg - A jpeg parancs ellenkezôje. A betöltött jpeg képet kimenti 24 bites ILBM formátumban. Szerintem felesleges a használata, mivel egy képnél mi is ki tudjuk menteni jpeg-nek, többnél viszont érdemes használni az Auto Fx-et.

39.Usermenü - Elindítás után lehetôségünk lesz olyan extra formátumok betöltésére is, amelyek alapban nincsenek bennt a loader menüben. Pl:Ham-e, Dctv, TargaErrôl csak annyit, hogy aki ilyen képekkel akar dolgozni, akkor inkább használja az ADPRO-t, mivel az alapból tudja ezeket a formátumokat, sôt majdnem 2-szer annyi formátumot támogat alapba mint az FX.

40.WIMP - Wildcard ImageFx Multi Processor. A modulal betölthetünk egy 24 bites képet, és egyszerre akár két effektet is csinálhatunk rajta, majd a kesz képet kimenthetjük. Ennek akkor van nagy jelentôsége, ha tudjuk hogy az effektek mit csinálnak, és tökéletesen megtudjuk csinálni ôket prewiev nélkül is. Alul megadhatjuk, hogy milyen formátumban szeretnénk kimenteni a kész alkotást.

41.Wipe - Csinál egy törlés effektet. Ennek a vezérléséhez egy fekete-fehér animációt kell használni, és a végén egy tök érdekes animot kapunk, csak gyôzzük kivárni. Vegül is a fekete-fehér animból és a bufferbôl csinál egy zagyva egyveleget.

Hát ennyi lett volna mára az ImageFx Arexx rejtelmeinek ismertetése.
Remélem sok embernek tudtam újat mutatni, és talán ezentúl többen fogják használni az arexx scripteket ha valamilyen effektet szeretnének csinálni.

A következô számban ha isten és Louise-ék is úgy akarják(meg persze én), akkor az AutoFx rejtelmeibe fogunk belemerülni.
Ezenkívül, ha már mindenböl kifogytunk, lehet hogy csinálnánk egy Grafikai rovatot. Végül is ez is az !!!!
Szóval egy olyan rovatot, amiben grafikus feldolgozó programokrol írnánk.
Ha van véleményetek, esetleg kívánságotok ilyen ügyben, nyugodtan írjatok az AMIGAonly szerkesztôségébe, vagy nekem.

Sipos Zsolt Nagykanizsa Kölcsey 16 8800
Tel:93-320-679
Dæ®k (azaz DARK...)

Every Day 22-06 Dark Millenium BBS Lightwave Conference!!!

Image Desk v2.0

Valószínûleg mindenkiben felmerült már az a dolog, hogy milyen jó is volna egy olyan program, amely képes volna arra, hogy a HD-nkon tárolt képeket lehessen vele nézegetne, de nem úgy, mint ahogyan pl.: a DirOpus-ban, vagyis rákattintok egy AWKM001A.GIF nevû képre, és az a kép vagy az amit meg akarok nézni, vagy nem az.
(ez egy szép, összetett mondat volt)

Igy jár aki egyfolytában különbözô BBS-ekrôl töltöget le mindenfajta disznó képeket.
De erre is van egy megoldás, sôt kettô is.

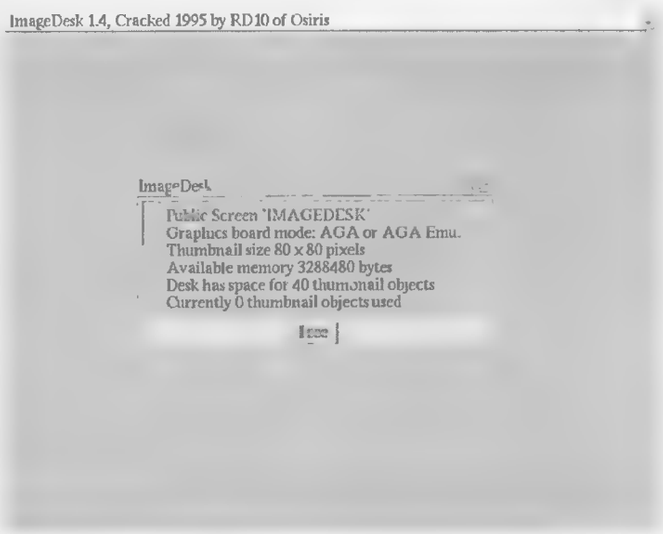
1.át kell nevezni a képeket.
2. comment-et kell írni a képekhez.

Sohasem találjátok ki, ezért *inkább* elmondom.
("Megy két indián - apa és fia - az erdôben, találkoznak Pizarro-val.
Pizarro megkérdezi a fiatalabb indiánt:
- Mondd fiam, te inka vagy ?
- Igen.
- És az apukád ?
- Apukám még inkább..."
bocs, csak eszembe jutott - hátha valaki még nem hallotta.)

Nem ezt akartam elmondani, hanem a megoldast.
A megoldás pedig a THUMBNAIL szóban rejlik. Aki betöltötte már az ImageFX 2.0-t (vagy high-ert), az biztosan találkozott véle, de nem igazán új dolog.
Az egész elv csupán annyiból áll, hogy van egy kis preview kép, ha erre ráclickelünk, akkor kirakja, vagy betölti a teljes képet.
Ez megoldható többféleképpen is; pl. az ImageFX esetén minden képhez külön tartozik egy .nail nevû "ikon" is, és ez tartalmazza a képre vonatkozó info-kat, míg az IMAGEDESK esetében egy catalog-file tartalmazza az oldalon lévô összes kép adatait, illetve preview-ját.

Pál Mûvelôdési Ház AMIGA Club Szabó
AMIGAonly
Egy kimondottan AMIGA Club minden kedden, a belépô díj 50Ft
A 7-es busz Bosnyák téri és Róna utcai megállója között

Most persze mindenki azt mondja, hogy ez mekkora baromság má´, neki erre sohasem lesz szüksége, meg ideje, meg helye. (meg huja!)
P e d i g köztudomású, hogy az emberek 99%-a gyûjt valamit. Van aki bélyeget, van aki mást, s megint van aki képeket.
No ezeknek az e m b e r e k n e k v á l h a t hasznára az IMAGEDESK.



Ugyanis ezt a programot kifejezetten e célra írták. Sôt. Vegyünk alapul egy egyszeri embert, akinek van egy picture CD-je. Van rajta kb. 1000 kép, és a család minden héten egyszer megnézi az összes képet. (beismerem ez egy kicsit hülye példa volt.)
A formátumok! - kiált fel az egyszeri felhasználó. És igaza van, mert a képei többnyire többfajta formátumban találhatók. De még ez sem okozhat nagy bajt, ugyanis az IMAGEDESK az alábbi képeket birja értelmezni, valamint megmutatni:
- IFF ILBM (2-256 színû, EHB, HAM, HAM8, DEEP, DCOL)
- GIF (87a, 89a)
- JPEG (kell neki a "Tower JPEG Codec Class" - de azt adják hozzá)
- PCX (1-32bit)
- BMP (4,8,24 bit, OS/2 & Windóz formátumúakat is)
- PCD (like Kodak)
- PNM (P4, P5, P6)
- TARGA (24bit)

Aki ezeken kívüli formátmokban tárol képeket, na az meg is érdemli.
S mindezeket a képeket meg is tudja jeleníteni Picasso, Cybergraphic videokártyákon, vagy ha éppen nincs kéznél, egy mezei AGA-s chipset támogatásával is.
Itt is vagyunk a lényegnél.... Mi kell hozzá, hogy elinduljon:

Elôször is nem árt egy AMIGA compatibilis számítógép, abból is vagy egy, a fentiek közül valamelyik típusú grafikus kártyával ellátott példány, vagy egy AGA chipsettel rendelkezô.
Ja, hogy ezt már mondtam volna? (hol is az a cavinton? - elfelejtettem...)

KickStart 39.106 is szükségeltetik, s legalább 1MByte memória, de mindenféle 24bites képek leképezésénél nem igazán haszontalan legalább egy 4MByte-os bôvítôkátya elhelyezkedése gépünkben.
A programnak létezik normál (68000), illetve 68020-re fejlesztett verziója, amely természetesen mûködik "izmosabb" procikkal is.
Matek koprocesszor nem szükséges, ugyanis az IMAGEDESK nem használja a lebegôpontos aritmetikát. (no ha van, azért nem kell kidobni!)

A programot - amennyiben használni szeretnénk - fel kell installálnia winchesterünkre.
Ez esetleg a mellékelt install program segítségével történhet.
A programot indíthatjuk shellbôl is, meg ikonnal is a következô paraméterek (tooltype-ok) segítségével:

PREFS=<FileName>

Mi legyen a prefs file?
Default az aktuális könyvtárban lévô IMAGEDESK.IDPREFS file.

CATFILE=<FileName>
Milyen Catalog file-t nyisson meg az IMAGEDESK indításkor automatikusan?

REXXFILE=<FileName>
Milyen REXX script hajtódjon végre az indítás utan?

LOGFILE=<FileName>
Megnyisson-e egy logfile-t, ahová a késôbbiek folyamán a hibákat jegyzi fel?

VILLAGEMODE:
Csak a Picasso-val rendelkezôk írják be, az alapértelmezés a CyberGraphics. (azért írtam le, hátha valakinek van)

Project:

New (<R-Amiga>+<N>) - new katalógus nyitása
Open (<R-Amiga>+<O>) - Egy korábban elmentett katalógus betöltése. Amivel éppen dolgoztunk, és nem mentettük ki, az megsemmisül.
Close (<R-Amiga>+<C>) - Not enough memory kiírások alkalmával nem árt. (esetleg menthetünk is elôtte...)
Save as... (<R-Amiga>+<S>) - ...ezzel a menüponttal.
Generate Catalog (<R-Amiga>+<G>) - Katalógus készítése. Bekér egy filenevet is, ugyanis azonnal el is menti a készítményt.
Execute Arexx (<R-Amiga>+<X>) - Végrehajtja a requesterben kiválasztott scriptet.
Information - Info a programról
About - Na vajon mi?
Quit (<R-Amiga>+<Q>) - Program vége. (azért egyszer még rákérdez)

Edit Page

Add Thumbnail (<R-Amiga>+<A>) - egy kis képecskét lehet a screen-en lévô katalógushoz hozzáfûzni. Nem íródik bele automatkusan, tehát nem árt menteni is ilyenkor.
Remove Thumbnail (<R-Amiga>+<R>) - a kiválasztott Thumbnail-t eltünteti a munkaasztalról.
Clean Whole Desk (<R-Amiga>+<D>) - az összes Thumbnail-t eltünteti a munkaasztalról.
Mark & Delete (<R-Amiga>+<M>) - a kijelölt Thumbnail-okat eltünteti a munkaasztalról.

(akárcsak David Copperfield...)

Navigate
Next Page (<R-Amiga>+<+>) - következô oldal a bufferbôl. (ha van több)
Prev Page (<R-Amiga>+<->) - elôzô oldal a bufferbôl.
Select Range... (<R-Amiga>+<L>) - ki lehet választani, hogy mettôl meddig mutassa meg a képeket.
Catalog Browser... (<R-Amiga>+<B>) - egy kis overview a katalógusban található képekrôl. Kirak egy ablakot, amely némi info-t tartalmaz az éppen aktuális image-rôl.

View Images

Single File (<R-Amiga>+<V>) - Megmutatja a kiválasztott képet.
Path Contents (<R-Amiga>+<P>) - Megmutatja az aktív könyvtárban található képeket.
Selected Thumbnails (<R-Amiga>+<T>) - A kiválasztott Thumbnail-nak megfelelô képeket mutatja meg.

Preferences

System Prefs (<R-Amiga>+<?>)

- Screen - a kis kérdôjellel ellátott ikonra klikkelvén egy valódi screenmode-requester-t kapunk, amelyben beállíthatjuk a kívánt képernyômódot. Minimális felbontás: 640x400 (NTSC Rulez), ha ennél kisebbet választunk, akkor autoscroll lesz a jutalmunk.
- Font - gondolom mindenki olyan fontot választ, ami látható is lesz majd a kiválasztott képernyômódban.
- Save Project Icon esetén a program könyvtárban lévô:
ID_DEFPROJICON.INFO
nevezetû ikont adja minden elmentett cat fileunkhoz.
- Use XPK for Catalogs - a jobb felsô sarokban kiválasztott XPK Prefs címszó alatti tömörítési metódussal menti el a leendô katalógusainkat.
- Output Window - paraméterei és fejléce - szabadon átírható...
- Max. Entries Per Catalog -
Minimum 3
Maximum 600
lehet a katalógusban helyet foglaló képek száma.

Viewer Prefs (<R-Amiga>+<!>)

Itt mind a 8 fajta "beépített" viewer-t tudjuk konfigurálni oly módon, hogy:

CUSTOM SCREEN - saját screen-t nyisson-e a megnézendô képeknek,
EXTERNAL - egy "külsô" viewert akarunk, mert az IMAGEDESK-é poor,
WINDOW - vagy esetleg egy ablakban akarjuk megnézni a képünket.

(EXTERNAL esetén a viewer útvonalát és a paramétereit is be kell írni. A wildcard itt %s)

Az összes formátum megjelenítésére vonatkozó infok:
Display Screens - lehet;
GLOBAL/AUTO
SCREEN/REQUESTER
Display Size - lehet;
ORIGINAL/SMALL/TINY
Orientation - lehet:
AUTO/FORCE LANDSCAPE/FORCE PORTAIT/UPSIDE-DOWN/LEFT TO RIGHT

Thumbnail Prefs (<R-Amiga>+<=>)

Kiválaszthatjuk, hogy milyen színû fontkészlettel akarjuk felruháznia thumbnail-jainkat, valamint megadhatjuk, hogy mekkorák is legyenek.
Ha túl nagy a font, és kicsi a méret, akkor az IMAGEDESK nem tétovázz, levágja a címek végét.
Ezt kiküszöbölhetjük azzal, ha a Show File Names-t kikapcsoljuk, de élelmesebbek választhatnak kisebb fontokat is.
Van itt még egy HiQuality kapcsoló, amely a PCD, vagy a JPeG formátumú képeknél alkalmazható. Szebb lesz tôle, de kicsit (!) lassabb, és jóval több memóriát eszik.
A Dither Thumbnail Images egy mezei dithering, érdemes bekapcsolni, mert jóval szebbek lesznek tôle a kis képecskéink.
Ja, még valamit.. ha valamit módosítunk eme ablakban és nem CANCEL-tnyomunk, akkor az letörli az összes meglévô thumbnail-unkat a screenrôl. Tehát érdemes ezzel kezdeni.

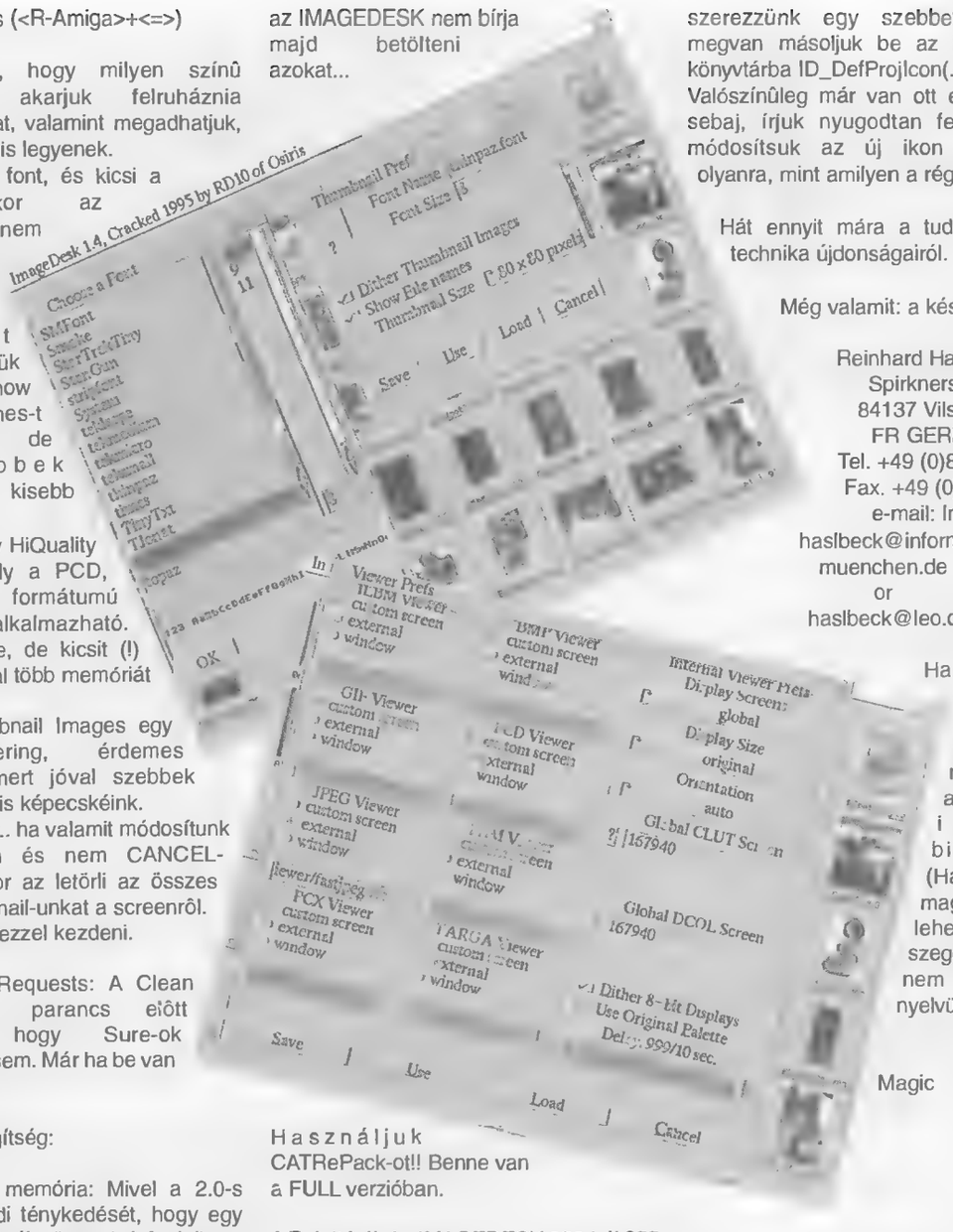
Conformation Requests: A Clean Whole Desk parancs elôtt megkérdezi, hogy Sure-ok vagyunk, vagy sem. Már ha be van kapcsolva...

Egy kis xtra segítség:

- Ha kevés a memória: Mivel a 2.0-s verzió úgy kezdi tényked ését, hogy egy Catalog töltésénél rögvest lefoglalja a neki szükséges memóriát, ezért használjuk az IMAGEDESK egy régebbi verzióját, melyben a Catalog készítésénél csökkentsük a Max. Entries Per Catalog értéket, és ezt a Catalog file-t használjuk az ImageDesk 2.0-nkban.
(sorry, ez a manual tippje volt.)
Mint említettem (vagy mégsem), az IMAGEDESK 2.0 normális (!!!) használatához 4 MB FastRam szükséges, ergo nekem 4 MB FastRammal az IMAGEDESK soha nem írt ki mindenféle kevés a memória típusú hibaüzeneteket..

- Az XPK használatáról: A Catalog file-ok tömörítésére a következô módokat ajánlják:
- SHRI - nagyobb hatásfokú,
- RDCN - nagyobb sebességû tömörítés

Figyelem! Ne használjunk XPACK-ot a Catalog File-ok (újra)tömörítéséhez,mert az IMAGEDESK nem bírja majd betölteni azokat...



Használjuk CATRePack-ot!! Benne van a FULL verzióban.

A Palettáról: Az IMAGEDESK 256-ból 255 szint használhat a thumbnail-ok megalkotására.(micsoda smucigság)
A paletta nem módosítható, sôt minden egyes Catalog megkreálásakor az IMAGEDESK maga számolja ki az optimális palettát.
(azért nem olyan randa)

PCD file-ok használatáról: A PCD support a programban egy kissé kezdetleges. (sorry)
Ez csupán azért van, mert a készítôknek nem volt pár ezer felesleges dollárjuk megvenni a licence-t.
A készítôk szerint ha van másik (EXTERNAL) PCD viewerünk, akkor használjuk azt. Hát ezen ne múljék. (Lásd AMIGAonly 3.!!!)
Ha nem tetszik a Catalog ikonja: Akkor csináljunk, vagy szerezzünk egy szebbet/jobbat, ha megvan másoljuk be az IMAGEDESK könyvtárba ID_DefProjIcon(.info) néven. Valószínûleg már van ott egy ilyen, de sebaj, írjuk nyugodtan felül,de elôtte módosítsuk az új ikon tooltype-jait olyanra, mint amilyen a régi volt.

Hát ennyit mára a tudomány és a technika újdonságairól.

Még valamit: a készítô címe:

Reinhard Haslbeck
Spirknerstr. 7
84137 Vilsbiburg
FR GERMANY
Tel. +49 (0)8741/91212
Fax. +49 (0)8741/7140
e-mail: Internet
haslbeck@informatik.tu-muenchen.de
or
haslbeck@leo.org

Ha valaki meg akarja venni, vagy regisztráltatni akarja, írjon ide bizalommal. (Ha lehet ne magyarul, mert lehet, hogy szegény Reinhard nem beszéli nyelvünket...)

Magic

Amiga 1200 és Blizzard 1220/28mhz/4mbyte/óra/ koprocihely turbókártya eladó!
Külön is!
Érdeklõdni: Cserép "Codex" Csaba
munkaidõben Tel# 319-59-67
este (19h után) : Tel# 208-43-16
e-mail: homa[illegible]@luders.elte.nu

Jokes - Fortunes

A day without sunshine is like night.
- A nappal napsütés nélkül olyan, mint az éjszaka.
And remember kids, DON'T try this at home!
- Ne felejtsétek el gyerekek, hogy ezt otthon nem szabad kipróbálni!
Aspirins give me a headache.
- Az aszpirin nekem mindig fejfást okoz.
Beware of programmers who carry screwdrivers.
- Ovakodj az olyan programozótól, aki csavarhúzót hord magánál.
Famous last words: "Don't worry, I can handle it"
- Emlékezetes utolsó szavak : "Semmi vész, tudom kezelni"
For adult education, nothing beats children.
- A felnôttneveléshez: A gyerek soha ne verje meg a fenôttet.
I am free of prejudices. I hate everyone equally.
- Elôítéletektôl mentes vagyok. Mindenkit utálok.
I got a computer for my girlfriend - GOOD TRADE.
- Vettem egy számítógépet a barátnômnek - jó üzlet volt...
I object to all this sex on the television. I keep falling off.
- Határozottan ellenzek minden szexet a TV-ben. Nagyon kicsi benne a hely. (*)
I'd give my right arm to be ambidextrous.
- Odaadnám a jobb kezemet is azért, hogy kétkezes legyek.
Multitasking: Hanging up more than one program.
- A multitask jelentése: Hívjál be egynél több programot.
My other computer is a HAL 9000!
- Az én másik számítógépem egy HAL 9000!
My wife dresses to kill. She cooks the same way.
- A feleségem gyilkoláshoz öltözött. Ebben a ruhában szokott fôzni is...
The sooner you fall behind, the more time you get to catch up.
- Kevesebb idô kell ahhoz, hogy leesél, mint ahhoz, hogy felkelj.
Today is tomorrow's yesterday.
- A Ma a holnap tegnapja.
You're Never Alone With Schizophrenia.
- Sosem vagy(tok) egyedül a skizofréniáddal.
"Hello World!" - 17 Errors, 31 Warnings...
- ...
"Hey, what's this button d..<BOOM>" - Wesley Crusher.
- Hé, mi ez a piros gomb i..<BUMM>

IN STEREO WHERE AVAILABLE
Sztereoban, már ahol van ilyen....
lamron eb yhW
- ?silámron keygel tréiM
1200 bps used to seem so fast.
- 1200 bps gyakran elég gyorsnak látszik.
2+2=4 (for the time being).
- 2+2=4 (egyenlôre)
6 x 9 = 42 base 13- 6 x 9 = 42
- 13-as számrendszerben...
<< Registration number coming soon! >>- Nemsokára megjelenik a Regisztrációs szám is...
A bird in the hand is safer than one overhead.
- Egy madár a kézben biztonságosabb, mint egy madár a fej fölött.
A clean disk is the sign of a sick computer
- A tiszta lemez a beteg számítógép tünete.
A dead pitbull is a good pitbull.
- Csak a döglött pitbull a jó pitbull.
A hard disk is a terrible thing to waste.
- Szörnyû dolog elveszteni egy HD-t.
A man of few words. Lets, willya, lemme.
- Egy ember, tág szókinccsel. Miva´, Bame´, No!
A mind is a terrible thing to taste.
- Hogy milyen lehet az agy ? Biztosan rossz az íze.
A Paradox May be Paradoctored.
- A paradox parapszichológushoz jár.
Accidents happen! Wear your seat belt!- Baleset történik! Kapcsold be a biztonsági övet!
After dinner, he said, "Your modem or mine?".
- Vacsora után azt kérdete: "A te modemeden, vagy az enyémen ?"
Always remember to pillage _before_ you burn.
- Mindig emlékezni fogok a születésed elôtti lombikodra.
Alzheimers advantage: Hide own Easter eggs.
- Az Alzheimer kórosok elônye: El tudják rejteni a saját húsvéti tojásiakat.
Alzheimers advantage: New friends every day.
- Az Alzheimer kór elônye: Minden nap új barátok...
Am I hallucinating or something??- Hallucinálok, vagy valami történt ?
An "expert" is anyone from out of town.
- A szakértô az, aki most hagyta el a várost.
An elephant is a mouse built to government specifications.
- Az elefánt egy vezetôk részére épített egér.
An optimist is a guy without much experience.
- Az optmista egy olyan ember, aki még nem próbálkozott eleget.
Another empty space.
- Megint egy üres világûr.
Anything is edible if it's chopped finely enough
- Minden ehetô, csak elég kis darabokra legyen vágva.
Are those your ears or you wearing headphones!?!
- Ezek a te füleid, vagy fejhallgatót viselsz ??
As easy as 3.14159265378979323846264338327950288419716
- Egyszerû, mint a 3.14....
Battle of wits? But you have no ammunition.
- Az ész háborúja ? De hát neked nincs is lôszered.
Beauty is only skin deep, but ugly goes straight to the bone.
- A szépség csak a bôrig tart, de a rondaság a csontig hatol.
Ben Franklin wasn't the ONLY one lightning got
- Nem Ben Franklin volt az egyetlen villámhárító. (*)
Beware, the end is... urgh
- Vigyázz, a vége... argh!
Bigamy: One wife too many. Monogamy: See Bigamy.
- Bigámia: egy feleség túl sok. Monogámia: Lásd bigámia.
Blessed are the pessimists; they make backups!
- Aldottak legyenek a pesszimisták; ôk csinálnak másolatokat. BOING!
Dolly Parton - silicone based life.
- Dolly Parton - szilikon alapú élet.
Bring order to your life, use random numbers.
- Allítsd fel az életed törvényeit, használj véletlenszámokat.
But God TOLD me to use a GOTO.
- De isten azt mondta nekem, használjak GOTO-t.
Calm down. It's only ones and zeros.- Nyugodj meg. Ezek csak egyesek és nullák.
Can't Win, Can't Break Even, Can't Quit.
- Nem tudok nyerni, nem tudom megszakítani, nem tudok kilépni.
Careful! Don't step in that... Oh, never mind.
- Vigyázz! Ne lépj ide.. Mindegy.
Computers All Wait at the Same Speed!
- Számítógépekrôl: Mindegyik ugyanazzal a sebességgel vár.
Daddy, what does "NOW FORMATTING DRIVE DH0:" mean?
- Papa, mit jelent a "NOW FORMATTING DRIVE DH0:" felirat??
Definition: Keyboard - A device for entering errors into a computer.
- Billentyûzet - Az az eszköz, amellyel hibákat vihetünk be a számítógépbe.
Do artificial plants need artificial light?
- A mesterséges növényeknek vajon mesterséges fény kell?
Do you think binary? 0 or 1?
- Kettes számrendszerben gondolkozol? 0, vagy 1?

translated by Magic

Maxon Cinema 4D v2.1

Elöljáróban mielõtt belefognák a program ismertetésébe egy kis infó a leíráshoz. Tegezni foglak titeket mivel ez valahogy megszokottabb a számítógépes felhasználói területen és a partykon is ez a bevett társalgási stílus.
Bocs a valamikorelõforduló "apa a hülye gyerekéhez" stílusú szöveghez, de mint köztudott nagy az isten állatkertje... (még a (f)elhasználók körében is)
Néha napján a szövegbenilyen jelre bukkantok: (!?). Ennek a jelnek két fajta jelentése van:
a.: túlontúl egy értelmû a menüpont magyar fordítása és nem igényel különösebbmagyarázatot
b.: sajnos én se jöttem rá, hogy mi a fenét csinál az ismertetésre kerülõ menüpont (én is csak egy (ab)user ((f)elhasználó) vagyok :-( )
Hogy mikor melyik pont (a vagy b) lép érvényes azt mindenki döntse el saját maga :->.

Intro: Az egyszeri user hallott valamilyen ray-tracer progikról, amikkel olyan ,ó kis élethû képeket lehet csinálni, meg állítólag ilyen progikkal csinálták egyes filmek (SeaQuest, Babilon 5), reklámok egyes részeit. És mivel a userunkban annyi tettvágy volt, hogy csak na! Nyakába kapta a kedvenc winyóját, lemezeit, sálját (nem kívánt törlendõ!) + még némi önbizalmat is vett magához és elindult.....
Bejárta a fél világot, sõt még a pokol kapujában is volt de nem talált ilyen progit. Hõsünk már teljes letargiába estett, hogy úgy fogja elhagyi eme árnyékvilágot, hogy egy rohadt ray-trace-elt képet sem fog az utókorra hagyni mementójául! Mikoron is a szerencse reá pislantott a Maxon Cinema 4D V2.1 személyében!
Oh Yeah! Hõsünk hirtelen felépült a letargiából, megragadta a program mind a hat lemezét és a gondolatnál is gyorsabban otthon termett és elkezdte felistallálni a programot. Itt a vége fuss el véle.

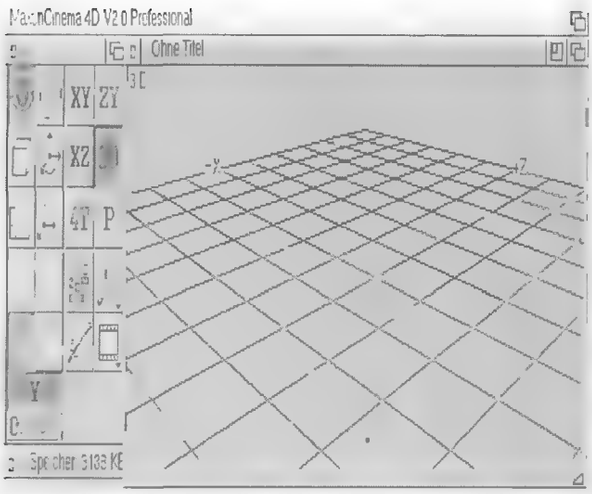
Tehát rakjuk be az elsõ lemezt a nekünk színpatikos meghajtóba, dupla klikk, némi várakozás, majd dupla klikk az istall ikonra és hajrá!
Az elsõ meglepetés, hogy az installer német! A másik, hogy kb. 6,5 MB-án keresztül terül el a kedvenc partíciónkon! Ha nincs ennyi szabad helyünk akkor valamelyik kedvenc progiktól meg kell válnunk, vagy hagyjuk a fenébe az egészet.Ha van helyünk neki, akkor egy bal egyenes a Proceed szeme alá (vigyázz a monitorra!).Jön a szokásos blab-bla kit érdekel, kit nem, én speckó a Proceed-et választottam!

Válasszuk ki a nekünk színpatikus meghajtót aztán hajrá (Proceed)! Stop, még sem elfelejtettem megsúgni, hogy a progi (a drága) NEM csinál magának új fiókot ez mekünk kell csinálni! Minután ezzel is megvolnánk a szokásosat (gyk.:Proceed)! Következõ intim kérdése, hogy a példákat, könyvtárakat, segédprogikat, képeket is felrakja? Szerintem érdemes felrakni azokat is. Utánna a... Na! Mi? Kérdés: normál-, turbó-, vagy a speckó 1200-es verziót akarjuk? Akarja mindenki magának a saját szájaíze szerintit.. Kérdés: (tiszta Vágó István ez az installer!), milyen grafikus kártyánk van, márha volna! Hála az Istennek ez volt az utolsó kérdése proginak és nagy nehezen elkezdõdik az installálás! Hurrá! A gép pillanatok alatt felrakja a progit! Vagy még sem?
Kérdés (.....hhhhhhhh!!!!!!!) :(!Most meg azért nyavajog, hogy át írja a User-Starup-ot? Szerinte ettõl könnyeb lesz a progival dolgozni, de ez szerinte nem annyira fontos. Nekem aztán tök mindegy, csak legyek már készen ezzel a rohadt installációval! Most mindenki az választja magának amelyiket akarja. Nem igaz újabb ablak! De itt már csak az tudatja velünk a program, hogy az installlácó befejezõdött (VÉGREI:)I) és, hogy ott fogjuk taláni a progit ahová kijelöltük a helyét (hihetetlen!).
Indítsuk el a Cinema 4D címzetû progit a többit egyenlõre hagyjuk a fenébe!

Pár pillanat múlva elõ is tûnik a fõképernyõ! Mindjárt fel is tûnik, hogy a program további része is német nyelven kommunikál velünk! Hurrá! Ez a nyelv használat nem nagyon elterjedt a programok körében .A gyengébb idegzetû felhasználók gyorsan a letörlik a progit és elhatározzák,hogy beszerzik az angol nyelvû verzsiót (<csak szép magyarosan!:))! Több napi, heti, havi utánna járkálás után meg is van az angol verzió. Csak, hogy ezt egy cracker gárda fodította le és egy-két helyen továbbra is német (legalább is én igy vettem észre!)! Az erõsebb lelkierõvel rendelkezõ user mekilát, hogy kitapasztalja a progit, mivel úgy tudja, hogy a német ill. az angol egy nyelvcsaládból származik (gyk.:germán) neki lát! Tudni kell, hogy a usernek középfokú angolvizsgája van, de a német tudása a ja ill. nein-ra korlátozódik (tisztelet a kivételnek). Pár perc (f)elhásználás után jön rá, hogy valahogy a két nyelv itt nem nagyon akar hasonlítani egymásra és jön a szokásos delete vagy a félig angol, félig német verzióval küzd tovább.... No comment.
Elõször én is meglepõdtem, majd elõvettem a nagy Halász Elõd féle német-magyar szótárat (miért nem az LSSzotar-at? ;-O Louise) és hajrá! Itt egyesek felhördülnek, hogy így aztán jól megfogom éretni ezt a progit.

Tévedések elkerülése végett majdnem középfokú szinten gagyokgok németül, de így is egy-két szónál magamhoz illetve szótár után kaptam. Miután megszemlétük a fõképrenyõt vegyük sorba, hogy miket látunk.

Egy nagy téglalapot benne egy



rácshálóval rajta két felirat: -y, +z ill. 3D. Igen, itt elméletileg 3D-ben ábrázolódnak a dolgok, amit most látunk az a kamera nézete, tehát ez látja a kamera.Még itt található egy felirat:

Ohne Titel (Cím nélküli)
vagyis még nincsen semmilyen munka megkezdve. Menjünk tovább, de elõször is kicsi húzzuk összébb a fõ ablakot! Ha sikerült további tíz azaz 10 kicsi ábra tûnik fel a bal szélen.Vegyük sorra azokat a balról jobbra elv alapján. Fumkcióikra késõbb fogok kitérni!

1.:Ermölicht das Bearbeiten der Arbeitsoberflâche A munkafelület szerkesztése
2.:Ermöglicht das Bearbeiten der Punkte des aktiven Objekts
Az aktív tárgy pontjainak szerkesztése
3.:Schaltet in die XY-Ansicht XY-nézetbe kapcsolás
4.:Schaltet in die ZY-Ansicht ZY-nézetbe kapcsolás
5.:Ermöglicht das Bearbeiten des aktiven Objekts Az aktív tárgy szerkesztése
6.:Ermöglicht das Bearbeiten der Achsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy tengelyeinek szerkesztése
7.:Schaltet in die ZX-Ansicht ZX-nézetbe kapcsolás
8.:Schaltet in die 3D-Ansicht 3D-nézetbe kapcsolás (momentán ebben a nézetben látjuk kicsiny világunkat)
9.:Ermöglicht das Bearbeiten der Textur des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúrájának szerkesztése
10.:Ermöglicht das Bearbeiten der Texturachsen des aktiven Objekts Az aktív tárgy textúratengelyeinek(?) szerkesztése
11.:Schaltet in die 4-Tafel-Ansicht 4-táblás-nézetbe kapcsolás (olyan nézet lesz mint amit az Imagine használ)
12.:Schaltet in die perspektivische Ansicht Perspektivikus nézetbe kapcsol (ez látja a kamera!)
13.:Zieh-Funktion für inverse Kinematik Húzó-funkció az inverz kinematikához (!?)
14.:Stellt die Aktion Drehen ein Bekapcsolja a forgatás /kamera mozgatása (én ezt figyeletem meg)/
15.:Parameter Fenster für die Objekt-Drahstellung Paraméter ablak a tárgyak ábrázolásához
16.:Öffnet ein Auswahlenü mit Vergõßerungsfuntionen Egy menüt nyit nagyítási funciókkal
17.:Stellt die Aktion Verschieben ein Bekapcsolja az eltolást (tárgyat tolja el, ha minden igaz)
18.:Stellt die Aktion Skalieren ein Bekapcsolja a skálát (!?)
19.:Zeichnet die Szene neu .jra rajzolja a színpadot
20.:Öffnet ein Auswahlmenü mit Berechnungsalgorithmen Egy menüt amiben ki lehet választani, hogy miként számolja ki a képet Ezeket nem írom le, jöjjön rá mindenki magától (nem lesz nehéz)
21.:(De-)aktiviert die X-Achse Ki-be kapcsolja az X-tengelyt (erre nem lehet mozgatni a tárgyat stb.-it) (De-)aktiviert die Y-Achse Ki-be kapcsolja az Y-tengelyt (De-)aktiviert die Z-Achse Ki-be kapcsolja a Z-tengelyt
22.:Schaltet zwischen Welt-, Schirm-, und Objektkoordinaten um A világ-, képernyö-, és a tárgykoordinátái között kapcsolgat
Mielõtt még valaki azon nyavajogna , hogy nem látja ezeket a feliratokat, azoknak megsúgom, hogy ezek legfelül láthatók! A Hilfe-Fenster (Súgó-ablak) felirat helyén!
Menjünk az egerünkkel legfelülre és nyomjunk oda egy jobbegyenest!
Hirtelen elõtünik egy újabb menüsor, most ezt fogom kivesézni. Indítsunk az elsõ menüvel aminek a neve:

Projekt (Terv)
Neu
Ha egy új tervet akarunk nyitni ezzel nyithatunk.
Öffnen... (Nyitni...)
Egy elkezdett tervünket tõthetjük be.
Hinzuladen... (Hozzá tölteni...)
Az elkezdett tervünkhöz tölthetünk be valamit pl.új tárgyat
Schließen (Zárni)
Lezárhatjuk a tervünket. Figyelem! ilyenkor az adatok elvesznek! Erre a program is figyelmeztet minket.
Speichern (Menteni)
Speichern als... (Menteni mint...)
Kimentésnél miután beállítottuk, hogy hova mentse el a program a kész "mûvünket" egy újabb beállítási lehetõséget kapunk:
Objekte (Tárgyak)
Materialen (Anyagok)
Animation (Animációk)
Umgebung (Környezet)
Einstellungen (Beállítások)
Ezekkel a kapcsolókkal be lehet állítani, hogy mit szeretnénk kimenteni.
Einstellungen>> (Beállítások>>)
Ez egy kicsit bonyolultabb lesz de menni fog!
Editor... (Na vajon mi ez?)
Hirtelen elõtünik egy újabb menü egy csomó izgalmas beállítási lehetõséggel.
Nézzük hát meg ezeket!
Dateiabfragen (Dátumra rákérdezés)
Nem tudon mit csinál.
Sicherheitsfrage (Biztonsági kérdés)
Rákérdez arra például, hogy kilépjen-e a tervbõl.
Piktogramme (Ikon)
Csináljon-e ikont a képnek, tevnek amikor ki lesz mentve. Szerintem nincs sok ételme.
Workbench (!?)
A workbench nyitva legyen vagy zárva.
Licthautomatik (Autómatikus fényforrás generálása)
Ha nincs fényforrás a mûvünk úgy fog kinézni mint a négerek harca az alagútban.Ergo, nem látunk semmit.

Rückgängig (Érvénytelenítés)(!?)
Sicheres Rückgängig (Biztonságosabb érvénytelenítés)(!?)
Keine doppelten Namen (Nincs dupla név)(!?)
Siecherheitkopie (Biztonsági másolat)(!?)
Bildschirm... (Képernyõ...)
Milyen képernyõmódban, hány színnel induljon a program. Alatt van egy furcsa szó:
Seitenverhâltnis (Oldalarányok)
A színpad oldalainak az aránya egymáshoz.

Farben... (Színek...)
Milyen színnel indítson a program.
Startpfande... (Lefordítva értelmetlen lenne)
Itt lehet megadni a proginak, hogy honnét töltse be a következõket:
Szenen (Színpadok)
Texturen (!?) Materialen (Anyagok)pl.fa kinézet stb.
Animatoinen (!?)Raytracer (!?)Umleitung (Terelõút)(!?)
Bildanz. (Képmutatás)
Ersatzfpande (Lefordíthatatlan)
Itt lehet további texúrákat betölteni.
Kommentar (No Comment...)
Ujabb ablak tûnik fel a következõ feliratokkal:
Szennenkommentar (Színpadkommentár)
Bilderkommentar (Kepkommentár)
Dokument (!?)
Ezt a rész valahogy nem értem.
Suffix (!?)
A nyelvben képzõt, ragot jelent. De, hogy itt mit jelent arról g õ z ö m sincs.
Rechnungspriorität (Számítási prioritás)
Mekkora prioritása legyen a kepszámoltató proginak.
Grundeinheit (Alapegyseg)(!?)
Animationeneinheit >> Zeit (Animáció egysége >> idõ >> Bilder >> kep)
Zeihensatz (Lefordíthatatlan)
Menü (Na, m.:)
Fenster (Ablak)
Milyen betû típussal induljon a program, ill. a menük betûtípusait lehet beallítani.

Ezzel végetünk is az editorral, de meg továbbra is az Editor-t kínozzuk.
A következõ pontok:
Drahstellung laden (Forgatókönyv betöltese)
Drahstellung speichern als... (Forgatókönyv mentése mint...)
Layout laden (!? töltése)
Layout speichern als... (!? mentése mint...)
Bilddaten laden (Képadatok töltése)
Bilddaten speichern als... (Képadatok mentése mint...)
Raster laden (Háló(?) töltése)
Raster speichern als... (Háló mentése mint...)

Ezzel ki is végeztük az Einstellung (Beállítások) menüt.
über... (Nézze meg mindenki, nagyon tanulságos!)
Beenden (Befejezni)

Hurrá! Sikerült átrágnunk magunkat a Projekt (Terv) menürendszeren!
Most jöjjön a Következõ menücsoport.
Bearbeiten (Szerkesztés)
Rückgängig (Érvénytelenítés)
Ha valamit véletlenül eltöröltünk vagy elszúrtunk akkor ezzel a ponttal lehetmegmenteni a megmenthetetlent. (Ez NEM lemez müveletekre vonatkozik!) Egy gyors példa erre: Töltsük be (Öffnen...) a Tutorial1 nevû file-t!Pár pillanat múlva elõtûnik egy kocka, egy "gyûrû" és egy "bigyó"! Válasszuk ki a "bigyót", a közepén van egy kicsi kocka oda nyomjunk egy balost! Ha mindent jól csináltunk akkor a "bigyó" elfehéredik (nem azért mert megijedt!)ezek után nyomjuk meg a "DEL" billentyût és a "bigyó" eltûnik!Hirtelen hiányérzetünk támad és belénkhasít a felismeres, hogy nem élet az eletegy ilyen aranyos "bigyó nélkül, akkor nem kell mást tennünk mint kiválaszatani a Rückgängig (Érvenytelenítés) pontot és kedvenc kis "bigyónk" ismét teljes élet nagyságban vigyorog az elõzõ helyén!

FIGYELEM!
Ez mindig csak az utolsó lépésre vonatkozik! Tehát nem lehet egész mûveletket feltámasztani a halottaikból!
Ausschneiden (Kimetszeni vmit)
Egy tárgyból lehet ezzel kivagni különbözõ "felesleges" pontokat, részleteket,oldalakat.
Példa: Töltsük be a Tutorial3 nevû file-t! Egy kocka fog a képünkbe vigyorogni, de nem sokáig, mert ezen fogjuk kiélni szadista hajlamainkat! Válasszuk ki a kockát a közepén levõ kicsi pötty segítségével (a kocka fehér lesz!), majd utana az "Ermöglicht das Bearbeit der Punkte des aktiven Objekts"(Az aktiv tárgy pontjainak szerkesztése) címû pontot (a szem mellett van balra!).Ha sikerült akkor a kocka sarkainál kicsi fekete pöttyöket látunk Válasszuk ki az egyik sarkot és menjünk az
Ausscheiden (Kivágni vmit) pontra.
Hirtelen a kockának három azaz 3 éle eltûnt.Hozzuk vissza az eltûntetett éleket.Gondolom, sokan rájöttek, hogy az "aktív tárgy p o n t j a i n a k szerkesztésével" nemcsak a tárgy pontjait tudjuk kijelölni, hanem azokat a pontokat mozgatni is tudjuk.Gyorsan próbaljuk ki!

Kopieren (Másolni)(!?)
Einfügen (Beilleszteni)
Maradjunk az elõzõ példánál (Tutorial3).
Ezzel a ponttal egy ugyan olyan kockát illesztünk a kockánkba. Sok értelme nincsen. Legelábbis egyenlõre.
Löschen (Törölni)
A kiválasztott tárgyat, éleket tudjuk törölni.Objekte auswählen (Tárgyat kiválasztani)A kívánt tárgyat(akat) tudjuk ezzel kiválasztani egy menübõl.
Példa:Töltsük be a Tutorial1 nevû file-t s menjünk az "Objekte auswählen"-re (Targyatkiválasztani) és már láthatjuk is, hogy milyen tárgyakat tudunk kiválasztani. Boden (talaj)Kamera (!?)Kugel (golyó)Ring (gyûrû)Würfel (kocka) Alatta látható egy egy téglalap "Höher" (Magasabbra) felirattal.(!?) Alatta újabb kapcsoló láthato "Mit Unterobjekten" (Alsóbb tárgyakkal) felirattal. Ha ki van "pipálva" akkor az egész szípadra is vonatkozik. Válasszuk ki a kockát (Würfel). Most ugyan az a hatást értük el mintha a kicsifekete pontra böktünk volna az egérrel.Objekte verwalten (Tárgyakat kezelni) Egy ablakot kapunk benne különbözõ kapcsolókkal: Achse (Tengely)Létre hoz egy tengelyt.Löschen (Törlés)Duplizieren (Megduplázás)
A kiválasztott tárgyból létrehoz még egyet, ugyan oda ahol a kiválasztott tárgyvan.Verschieben (Eltolni)(!?) Leeren (Kiüríteni)(!?) Hinzuladen... (Hozza tölteni...) A szípadhozhoz lehet további targyakat tölteni.
Speichern... (Ki menteni...)No comment.Material... (Anyagok...)A tárgyak által felhasznált textúrákat tekinthetjük meg és szûk keretek közöttde meg változtathatjuk. A szûk keretet az itt felsorolt textúrákon értem,amiket ebben a tervben használunk. Nézzük meg, hogy momentán milyen textúrákat használunk.Válasszuk ki a "Boden"-t (talaj) és utánna egyből egy klikk a "Material..."-ra. Ha mindent jól csináltunk egy ujabb felsorolás jelenik meg a következõ feliratokkal: Standardmaterial (Normálanyag) Ezen a kamerát kell érteni.Gitter (Rácsozat)No comment. Ez egy texúra fajta. Glas Grün (Üveg zöld)Ez kb. olyan anyag mint az Imagine-ben az "Attributes"-ban a króm stb. Karo (Csúcsára állított négyzet) Ezen a kockas texturat kell érteni, piros

(vörös), fehér négyzetek.Plastik Blau (Mûanyag kék)Lásd feljebb "Glas Grün"-nél.Plastik Grün (Mûanyag zöld)Na mi?Plastik Rot (Mûanyag vörös)(!?)

Ezzel most már arról is megbizonyosodtunk, hogy milyen cuccokat használ fel a"Tutorial1" terv.
Darstellung (ábrázolás)
>Voll (Teljes)
>Leicht reduziert (Könnyen redukált)
>Mittel reduziert (Közepesen redukált) >Stark reduziert (Erõsen redukált)
>Als Quader (Mint téglatest)
>Unsichtbar (Láthatatlanul)

A szerkesztõben levõ ábrázolásra kell gondolni, minél egyszerûbb az ábrázolásannál gyorsabban rakja ki a program a szerkesztõben a tárgyakat. Ezek alatt 4 db nyil látható a két felsorolás között lehet mászkálni vele, nem láttam sok értelmét. A felsorolás alatt két újabb felirat: Höher (Magasabbra)Valamit ezzel a gombbal lehet megemelni.Válasszunk ki egy színpatikus tárgyat és nyomjuk meg a gombot. A kép vadul villog ill. egy hangot hallunk amiből az a következtetés lehet levonni, hogy valamit nem jól csináltunk. De mit? Erre kéne rájönni!
Material auswählen (Anyagot kiválasztani)
Maradjunk a "Tutorial1" tervben és válasszunk ki egy tárgyat. Ha nem választottunk ki semmit akkor a program erre figyelmeztet. Válaszuk ki a gömböt (az afurcsa valami a kocka és a gyürû elött!) és menjünk a "Material auswählen"-re.
Megjelenik egy felsorolás a felhasznált anyagokkal és megtudhatjuk azt is,hogy a gömb milyen textúrát "visel". Ez most nem tetszik nekünk és változtassukmeg! Válasszuk ki a "Karo"-t és menjünk az "OK"-ra. Most már a gömb a kiszámoltképen "kockás" lesz.
Gyorsan számoltassuk ki a képet!
Menjünk az "Öffnet ein Auswahlmenü mit Berechnungsalgorithmen"-re (úgy néz ki azikonja mint egy diafilm), nyomjunk oda neki egy balos vagy jobbost (neki tökmindegy) és válasszuk ki a "Scanline" pontot és engedjük el az egér fülét.Hirtelen a képernyõ elfeketedik!
Nem kell megijedni nem GURU-lt el, ha elégtürelmesek vagyunk pár masodperc múlva jobbról-balra, fentről-lefele elkezdi agép kirajzolni a képet. De mi nem vagyunk türelmesek! Nyomjuk meg az egér jobbgombját, egy kis ablakot látunk a képernyõ közepén ezekkel a feliratokkal:Berechne das Bild (Kép számítás)Ez a felirat a képszámoltatási fajtáknál változik!

Minket ez nem fog annyira érdekelni, mint a többi felirat:Bildzeigen (Kép megmutatása)
Na vajon mit jelenthet ez?Speichern (Mentés) Halál poénos, hogy a félig kész képet is ki lehet menteni! Abbruch (Megszakítás) Ha meggondoltuk magunkat ezzel lehet megszakíttatni a számolást.
Hogyha már itt tartunk nézzük meg a többi képszámítási módot is:SW-Drahdarstellung (Fekete-fehér drótvázas képmegjelenítés)Drahdarstellung (Drótvázas képmegjelenítés)Itt már a tárgyak a beállított színükkel jelenek meg.
SW-Fâlchendarstellung (Fekete-fehér felületszámítás)Szine ugyan az mint a legelsõ képszámítási mód csak itt a program már a talajis jelöli. Már ha van.
Flâchendarstellung (Felület számítás)A tárgyak felületit számolja ki a program a tárgyak beállított színeivel. ScanlineNo comment.Raytracing No comment.
Én speciel a "Scanline"-t használom tervezés közben, majd mikor kész a mûakkor raytracel-em le.Nézzük tovább az elkezdett menüt. A következõ menüpont a:Material Bearbeiten (Anyag szerkesztése)Maradjunk a szokásos tervünknél (Tutorial1).Ha nem volt kiválasztva tárgy akkor erre figyelmeztet a program.Válasszuk ki a kockát és menjük erre a menüpontra.

Hirtelen egy újabb ablak nyílik meg külömbözõ feliratokkal:Name (Név)A felhasznál anyag elnevezése, momentán "Plastik Blau". De ezt a nevet át is írhatjuk.Farbe (Szín)
A tárgy színet lehet beállítani.
Transparenz (átlátszóság)(!?)
Spiegelung (Tükrözödés)(!?)
Glanzlicht (Tükrözödõfény)(!?)
Leuchtend (Ragyogás)
Nem érdemes piszkálni ezt a pontot, mikor már adtunk a tárgynak egy színt,mert ha megváltoztatjuk az alap (0%) beállítást a tárgy nem a beállított színben fog ránk vigyorogni a képrõl, hanem a beállított ragyogási színbenfog tetszelegni.
Relief (Domborzat) Nem sok vizet zavar a képen ha állítgatjuk.
Textur (Textura)A fehér keret melleti kis kockára rábökve pár pillanat múlva kapunk egy listát,ahonna kiválaszthatjuk a nekünk megfelelõ textúrát.A textúrák fajtáit nem írom le mert a program file-jai között megtalálható az"übersicht" címû könyvtárban a "Relief übersicht" és a "übersicht" file-ban,jpeg képformátumban az összes textúra.Az ablak felett van két felirat:
Zeigen (Mutatni)A kiválasztott texturát mutatja meg ha van elég memóriánk (még 2 megán is megmutatja), illetve egy kis infót kapunk a textúráról (felbontása, színek száma).
Verlauf (Színátmenet)
Kreis (Körkörös)
Stern (Csillag)
Quadrat (Négyzetes)
Alatta újabb kapcsolókat találunk, amik ha ki vannak pipálva akkor aktívak.
Nebel (Köd)A tárgyat a színeknél beállított köd tölti be.
Fresnel (Nem tudtam lefordítani)
Nem tapasztaltam a képen sok változást ha kikapcsltam, még ray-trace módbansem.
Schatten (árnyék)
Azt lehet meghatározni, hogy a tárgynak legyen-e árnyéka.
Distanz (Távköz)
Azt jelenti, hogy a tárgy széleitõl milyen távolságra kezdödjön a köd.
Brechung (Törés)
A tárgy fénytörését lehet beállítani.
Glanz (Csillogás)
Na mit lehet beállítani?
A következõ menüpont a:
Material verwalten (Anyagok kezelése)

Ha meg akarjuk a tárgyak attribútumait változtatni akkor ezt itt tehetjük meg.
Baloldalon a felhasznált attribútumok láthatók, kiemelve az aktív tárgy attribútumát.
A jobboldali menü pontokat szinte az elöbb ismertettem ezért nemfogok ujra kitérni rájuk. De alul újabb érdekes feliratokat láthatunk.Nézzük ezeket meg balról jobbra.
Neu (new)
Egy új attribútum vagy textúra helyet hoz létre amit a saját szájunk íze szerint tudunk változtatni. Ennek a neve "Neu" lesz.Info (!?)Itt egy szûk

szavú infót kapunk:"Az anyagot egy tárgy használja"- szöveggel.Jó sokat megtudtunk!
Hinzuladen (Hozzá tölteni)
A listához tudunk új attribútumot tölteni. Az attribútumok:Glas (Üveg)Glas Blau (Üvegkék)Glas Grün (Üvegzöld)Gold (Arany)Nebel (Köd)Orangeschale (Narancshéj)Plastik Blau (Mûanyag kék)Plastik Gelb (mûanyag sárga)Plastik Grau (mûanyag szürke)Plastik Grün (Mûanyag zöld)Plastik Hellblau (Mûanyag világoskék)Plastik Lila (Mûanyag lila)Plastik Rot (Müanyag vörös, piros)Silber (Ezüst)Sternenhimmel (Csillagos ég)Wasser (Víz)Ziegelmauer (Téglafal)
Egy-két attribútumot azért nem írtam a listába bele, mert ezek a textúrákközött is megtalálhatók.
Alle speichern (Mindet kimenteni)
A listán levõ összes(!) attribútumot kimenti.
Doppelte lösch. (Duplákat törölni)
A megkettõzött anyagokat törli el. Erre a program figyelmeztet, hogy tényleg törölje azokat.
Duplizieren (Megduplázni) A kiválasztott textúrát, attribútumot megduplázza és X.1 névvel látja el.
Löschen (Törölni) Na vajon mit csinál?
Speichern (Menteni) Na vajon mit csinálhat a kiválasztott textúrával, attribútummal?
Texturpfade (Textúra út)Itt lehet megadni, hogy milyen útvonalon érje el a program a textúrákat.
Unben. Lösch. (Nem használt törlése)Ez a pont a nem használt textúrákat,stb.-ket törli.Nem érdemes nagyon piszkálni, mert ha a kijelölés rossz helyen áll, akkor ha pechünk van azösszes textúrát, stb-t törli!
Most egy gyors példa ennek a menüpontnak a használatáról!A szokásos terv (Tutorial1). Kijelölve a gyûrû, változtassuk meg a textúrájátúgy, hogy a gyûrû ezüst attribútumban díszelegjen majd a kiszámoltatott képen.Mit kell tenni? Lépjünk be az elõbb ismertetett menüpontba (Material verwalten) és láthatjuk,hogy a gyûrû momentán az üveg zöld (Glas Grün) attribútumot viseli, erre márúgy se lesz szükségünk ezért töröljük a listáról (Löschen) és töltsük be (Hinzuladen) az ezüst (Silber) attribútumot, válasszuk ki. Lépjünk ki a menübõlés lépjünk be a "Tárgyakat megváltoztatni" menübe (Objekte verwalten) válasszukki a gyûrût (Ring), menjünk az anyagok (Materialen...) ponthoz és válasszuk kiaz ezüstöt (Silber) és OK, lépjünk ki innét is. Számoltassuk ki a képet lehetõleg Scanline-ban!
Ha mindent jól csináltunk a gyûrû ezüst színben tetszeleg a képen.Sikeresen ezt a menüpontot is kivégeztük, nézzük neg a következõ áldozatot.
Auswahl>> (Kiválasztás)
Alles (Összes)
A összes tárgy ki lesz választva, kivétel a "Talaj" (Boden), "Égbolt" (Himmel)és a "Kamera" (Standard material). Ilyenkor a tárgyak egy nagy csoportba fognaktartozni, melynek a neve
"Objektgruppe" (Tárgy csoport) lesz.
Nichts (Semmi) Invertieren (!?)
Gruppieren (Csoportosístani)
Ilyenkor a kurzorból egy kereszt lesz, nyomjuk le az egér jobb gombját és toljuk el az egeret valamelyik irányba. Ha mindent jól csináltunk a keresztetután egy kis vonal, téglalap, négyzet lesz. A vonal, stb által behatárolt területen levõ tárgyak most már egy csoportba tartoznak, nevük:
Objekgruppe(Tárgy csoport).
Aki nem hiszi járjon utánna a "Tárgyakat kiválasztani" (Objektauswahlen) menüben.
Ott díszeleg a felirat:Objektgruppe (Tárgy csoport).
Figyelem! Nem fontos a kiválasztandó tárgyakat teljesen beborítani a vonallal elég ha csak a tárgy közepén levõ kis négyzetet kerítjük be! A színpadon levõtárgy csoportot általában egy tengely (x, y, z, felirattal) jelképezi. A tárgy csoport textúráját, attribútumait külön-külön illetve egyszerre is meg tudjuk változtatni. Ez vonatkozik az "Alles" (Összes) pontra is. .gy akár egyszerre több tárgyat is tudunk törölni, mozgatni, stb.
Példa:Csoportosítsuk a gömböt és a kockát! A tárgy csoport színeit változtassuk kékre. Irány a "Tárgyakat kezeln" (Objekte verwalten) menü, jelöljük ki a"Tárgy csoportot" (Objektgruppe), ugyan itt az "Anyagok" (Materialen) nemü ésjelöljük ki a "Mûanyag kék"-et (Plastik Blau) és OK. Hirtelen megjelenik egy kérdés, hogy az attribútumot a többi tárgyhoz is hozzá rendelje, mivel mipont ezt akarjuk tehát "Igen" (Ja)

Számoltassuk ki a képet és ha minden jólment akkor a kockánk és gömbünk kék színben virít a képen.Most már ezt menüt is tudjuk kezelni, irány az újabb akadály minek a neve:
Hierarchie>> (Hierarhia)
Vor (Elõre)
Zurück (Vissza)
Höher (Magasabbra)
Tiefer (Mélyebbre)
Ezzel a ponttal a tárgyak hierarhiájában tudunk slattyogni.
A következõ menü:
Objekte (Tágyak)
Grundobjekte>> (Alap tárgyak)
Achse (Tengely)
Dreieck (Háromszög) Ebene (Sík) Kegel (Kúp) Kugel (Golyó) Lichtquelle (Fényforrás) Pyramide (Piramis) Ring (Gyûrû) Scheibe (Korong) Tetraeder (Tetraéder) Viereck (Négyszög) Würfel (Kocka) Zylinder (Palást)Polygone>> (Polygonok) Achse (Tengely) Blume (Virág) Kreis (Kör) Linie (Vonal) N-Eck (Sokszög) Stern (Csillag)

A poligonok a legérdekesebb tárgyak. Mivel nincsen térbeli kiterjedésük nemlátszanak a kiszámoltatott képen! Próbáljátok ki!
Polygonobjekte>> (Polygontárgyak)
Morphobjekte (Morph tárgyak)
Ezekhez a tárgyakhoz szükségünk van egy polygonra, a "Virág" (Blume) polygon pont jó is lesz. Irány a most ismertetésre kerülõ menü. Egy almenü jelenik mega következõ pontokkal:
Name (Neve)
Unterteilungen (Felosztás)
Ez azt jelenti, hogy a "Morph tárgyunk" hány pontból álljon. Minnél több pontbóláll össze a tárgyunk annál "finomabbak" a tárgy ívei.

Sajnos ennek nagy ára van,mert minnél nagyobb a felosztás annyival több memória kell a kép kiszámításához!
Art (Alkat) Kubisch (Kocka alakú) Akima (!?) B-Sline (!?)
Linear (Lineáris)
A tárgy körvonalait rajzolja meg a kiválasztott alaktípussal. Nem láttam sok külömbséget az egyes típusok között.
Konturen auswählen... (Kuntúrokat kiválasztani...)Egy újabb menüt nyit a program, válasszuk ki a "Virágot" (Blume) és menjünk az "OK-ra". A

program erre ki írja, hogy elõször adjuk meg a kontúrokat és ekkor kapnak szerepet a következõ menüpontok:Verschieben (Eltolni)A tárgy körvonalait sokszorozhatjuk meg. Jelöljük ki a "Virágot" és sokszorozzukmeg. Láthatjuk, hogy a jobboldali listában megjelent a "Virág (20)" (Blume(20))felirat. Menjünk az "OK-ra" a program arról nyavajog, hogy neki túl kevés akontúr. Járjunk a kedvében és ismételjük meg az elõzõ mûveletet. A "Verschieben-nel" nemcsak sokszorozni lehet a tárgy körvonalait hanem törölni is! Próbáljuk ki. Menjünk a "Virág (20)" (Blume (20)) feliratra, jelöljük ki és irány az "Eltolni" (Verschieben) pont.
A kijelölt körvonalak eltûntek. Ugyan ezt a mûveletet az egérrel is eltudjuk játszani! Jelöljük ki a kívánt tárgyat és kattintsunk rá még annyiszor ahányszor megszeretnénk szokszorozni atargy körvonalait.

Ezt a poént a kamerával (Kamera) nem tudjuk eljátszani.Erre a program is figyelmeztet.
Na vajon miert?
Hülle<>Loch (Burkolat<>Luk)
Válasszuk ki az egyik kontúrt és nomjuk meg ezt a gombot. A felirat eltolódott harom karakternyit. Most menjünk az "OK-ra" mire a program kiírja, hogy túl kevés a kuntúr. Sokszorozzuk meg a kontúrokat es végezzük el rajta a "Burkolat<>Luk" (Hülle<>Loch) mûveletet. A progi szerint még mindig túl kevés a kuntúr!Ha netalán csak néhány kontúrra jelöltük ki a "Burkolat<>luk-ot" akkor a programfigyelmeztet, hogy minden rétegnek sok lukpolygont kell tartalmaznia! Nem bajjelöljük ki a többi kontúrt is és "OK". A program szerint kevés a kontúr!Tisztára olyan mint a "22-es csapdája" (Joseph Miller). Azt hiszen ezt a pontotnyugodtan hagyhatjuk a fenébe.Höher (Feljebb)Tiefer (Lejebb)Az "x (20)" listában tudunk fel, le mászkálni. De jó! ("x (20)" az aktuális kontúrt akarja szimbolizálni, csak a gyengebbek kedvéért!)
Gesamtunter. (Összesfelosztás)
A kiválasztott polygon felosztásat tudjuk megváltoztatni ebben a pontban. A jobboldali listában észre is vehetjük a zárójelben levõ számon, hogy a felosztás megváltozott.Höher (Feljebb)(!?) Unterteilungen (Felosztások)A felosztasok nagyságáról kapunk tajékoztatót. Itt is meg tudjuk valtoztatni a felosztast. Ezzel végeztünk is ezzel az almenüvel.Deckflächen... (Takarófedelek...).jabb almenüt kapunk a következõ Választási lehetõségekkel (gyk.:a felsorolásjobbról-balra fog történni):
Anfang (Eleje)
A polygon elején lesz egy tetõ.Ende (Vége)Na mi lesz a polygon végén?Runden*2 (Kerekíteni*2) (gyk.:ez a szó kétszer szerepel ezért van a "*" jel)Ezekhez a pontokhoz további két alpont tartozik:Anzahl (Darabszám)Hány darab tetõréteg legyen a polygon elején és végén.
Radius (Rádiusz) Mekkora szögben forgassa el a tetõket.Ezzel a almenüt ki is végeztük, a kövtekezõ almenü a :Pfadobjekte (Ösvény tárgyak!?)
Elõször is válasszunk ki egy polygont ami a virág lesz és menjünk a most ismertetésre kerülõ menübe:
Name (Név)(!?)
Unterteilung (Felosztás)
Pfad... (Ösvény...)
Itt ki kell választanunk a nekünk színpatikus polygont egy listából.
Skalierungspfad... (Skálaösvény...!?)
A szokásos listából kell kiválasztani a szokásosat. De nem érdemes mert nem történik semmi izgalmas.
Parelleverschiebung (Parelleltolás!?)
Eléggé vad dolgok szoktak létre jönni ha be van kapcsolva.
Skalierung (Skála)(!?)
Drehung (Forgatás)(!?)
Kontur auswählen (Kontúrokat kiválasztani) A szokásos.
Deckflächen (Takarófedelek) A szokásos. Ehhez az alnemühöz (Pfadobjekte) nem lehet példákat felhozni, ezt sajnos ki kellsaját magatoknak tapasztalnotok!A következõ almenü a:
Schichtobjekte (Réteges tárgyak)
Ami kisértetiesen hasonlít a "Morph tárgyak" (Morph Objekte) almenühöz ezért nemis térek ki rá. Hát ez gyorsan illetve nagyon egyszerûen megoldottuk, a következõ alnemü a:
Schraubobjekte (Csavart tárgyak)
Maradjunk a szokásos polygonunknál (gyk.:virág) és válasszuk ki ezt az alnemüt. A kovetkezõ remségeket fogjuk látni:
Name (Név)(!?)
Unterteilungen (Felosztás)
Na mit csinál?Verschiebung (Kinyújtás)
A mekkora mértékben nyújtsa meg a függõleges vonal mentén
Drehung (Csavarodas)
A polygont hány fokos szögben csavarja el.
Kontur auswählen... (Kuntúrt kiválasztani...)
A szokásos almenü.
Deckflächen... (Takarófedelek...)
Szintúgy a szokásos almenü.Hát ezzel is megvolnánk. A következõ almenü a:
Verschiebobjekte (Kinyújtott tárgyak)
A szokásos polygont válasszuk ki és loholjunk a számunkra ismeretlen nemübe.Amit látni fogunk az:
Name (Név)(!?)
Unterteilungen (Felosztás)(!?)
Verschiebung X Y Z (Kinyújtás X Y Z)
A polygonunkat a tér három pontja felé tolhatjuk el a kívánt mértékben.
Kontur auswählen... (Kontúrt kiválasztani)(!?)
Deckflâche... (Takarófedelek...)(!?)

Ezzel végre befejeztük a "Polygon tárgyak" (Polygon Objekte) menüt, a következõmenü a:
Special Objekte>> (Speciális Tárgyak)
Figur (Bábu)
Fraktal (Fraktál)
Höhenrelief (Magasabb reliefek)
Ha ezt válasszuk ki egy almenüt kapunk a következõ pontokkal:
Name (Név)(!?)IFF-Bild (IFF-Kép)
A kis téglalappal tudjuk betölteni a kívánt képet.
Zeigen (Mutatni)
A beállított képet tudjuk megnézni, már ha van elég memóriánk és itt kaphatunk akert képrõl olyan információt, hogy mérete (hányszor-hányas), színek száma.
Bereite (Szélessége)
Itt lehet beállítani a kép kívánt pont szélességet.
Höhe (Magasság)Na mit lehet beállítani itt?
Verkleinerung (Kicsinyítés)
Mekkorára kicsinyítse le a kívánt képet.
Sonne (Nap)
Egy napot hoz létre, ez fényforrásként fog viselkedni.Ki hitte volna.
Text (Szöveg)
Egy újabb alnemüt kapunk, nézzük meg:
Text (Szöveg)
Itt lehet beírni, hogy milyen szöveget akarunk viszont látni a képünkön.
Datei (Adatok)(!?)
Schriftart (Irásstílus)
Elméletileg itt lehetne meg változtatni a betûtípusokat, de sajnos csak két fajta tölthetõbe az egyik a "Diamant", a másik a "Helvetica" (ez a két

betûtípust két külön könyvtárban találhatjátok meg a program filejai között)
Ausrichtung (Kirakás)
Linkbündig (Balradölõ)
Zentriert (Közép)
Rechtsbündig
(Balradölõ) Sok különbséget nem vettem észre a változtatások között.
Schrifftstill (Irásstílus)
Normal (Normál)
Kursiv (Döntött)
Ha a "Döntött"-et (Kursiv) választjuk akkor az alatta levõ kis kérdezõben:
Winkel (Szög)
Be lehet állítani a kiiratandó szöveg betûinek a dõlésszögét 60°-ig, ha ennélnagyobb szöget állítunk be arra figyelmeztet a program. Nyomjunk egy "OK"-t ésa kívánt szöveg a beállításoknak megfelelõen megjelenik.A következõ alpontok a:
Boden (Talaj)
Ez egy végtelen talajt hoz létre.
Himmel (Ég)
Ez egy hátteret hoz létre, amire például felhúzhatunk egy "Felhõ" (Wolken) textúrát. Ettõl valahogy ízlésesebb lesz a kép. A következõ almenü a:
Umgebung (Háttér)
Egy újabb menü fogad minket a következõ "rémségekkel":
Umgebungsfarbe (Háttérszín)
A színpadunk hátterének a színét lehet itt beállítani.
Nebel (Köd)
A köd színét lehet itt beállítani illetve, hogy a tárgy közepétõl milyen távolságig terjedjen a köd ezt a:
Distanz (Távolság)-gal lehet beállítani.
Sonne (Nap) Ha be van kapcsolva akkor egy napot hoz létre.
Einstellen (Beállítani) Itt lehet beállítani, hogy a napunk miképpen süssön a színpadunkra.
Uhrzeit (Ora, idõ) Stunden (Ora)
Minuten (Perc) Datum (Dátum)
Tag (Nap) Monat (Hónap)
Geographische Breite (Földrajzi szélesség)
Ebben a almenüben azt lehet beállítani, hogy a beállított hónap beállított napján a beállított idõben a megadott földrajzi szélességi fokon, hogy kéne sütnie a napnak a színpadunkra.
Schattenwurf (árnyékvetés)
Azt állíthatjuk be, hogy legyen-e árnyék vagy sem.
Vordergrundbild (Elülsõ alapkép)
Hintergrundbild (Hátulsó alapkép)
A szokásos kérdezõkben lehet beállítani a kívánt képeket. Sajnos evvel az almenüvel kapcsolatban példát nem tudok felhozni, ezt sajnos ki kell tapasztalni.A következõ menüpont amit a nagyító alá veszünk az a:
Werkzeuge (Eszközök)
Anordnen (Elrendezni)
Ehhez egy tárgy csoportra van szükségünk. Töltsük be a "Tutorial1"-et (Öffnen)és csoportosítsuk a gömböt és a gyûrût (Bearbeiten/Auswahl/Gruppieren), majdirány ez a menüpont. Gyökeres változás állt a színpadba. Egyszerûen leírhatatlan, csak tudnám, hogy mi az értelme ennek a pontnak. (majd csak rájövök!)
Boole>> (!?) A+B A-B A*B A-(B) Ez az almenüpont eléggé bonyolult, de hamar meglehet érteni. Két tárgyra van szükségünk, hogy meg tudjuk nézni, hogy mint "mûvel" a tárgyainkkal. Ez a két tárgy legyen a "Kocka" (Objekte/Grundobjekte/Würfel) és a "Piramis" (Objekte/Grundobjekte/Pyramide). Elõször hozzuk létre a kockát, ha a bal egérgombot lenyomva mozgatjuk az egeret, a színpad a rajta levõ tárgyakkal valamelyik irányba eltolódik, ha a jobb egérgombot lenyomva mozgatjuk az egeret akkor a színpadot a rajta levõ tárgyakkal tudjuk "Zoomolni". Most, hogy már ezeket is tudjuk,hozzuk létre a "Piramis"-t is. Jelöljük ki az egyik tárgyat és menjünk a mostismertetésre kerülõ almenü valamelyikébe (Werkzeuge/Boole/X). Hirtelen egy kérdezõ jelenik meg a következõ feliratokkal:Objekt A... ("A" tárgy)Itt lehet kiválasztani egy listából az "A" tárgyat, ez most a "Kocka" (Würfel)lesz.Objekt B... (a "B" tárgy)Na mit lehet kiválasztani? Miután megadtuk a kívánt tárgyakat irány az "OK". Pár pillanatig el lesz a gépmagában majd kirajzolja a két tárgyat. Az egyik tárgy egy kissé megváltozott.Ha jobban megnézzük a tárgyat láthatjuk, hogy a tárgy pontjaival történt valami.Wow! Tehát ezzel a ponttal tudjuk az egyik tárgy pontjait egy másik tárgy pontjaihoz hozzá adni, kivonni, szorozni stb.

Menjünk tovább:
Duplizieren: (Sokszorozni)
Ezzel a parancssal egy tárgyat tudnk megsokszorozni.
Knittern (Gyûrni)
A kiválasztott tárgy pl.: "Kocka" több "lapból" fog felépülni. Érthetõbb legyena kocka oldalait alkotó négyzetek két derékszögû háromszögbõl fognak felépülni.
Spiegeln (Tükrözni)
A kiválasztott tárgyat tükrözi a saját tengelyénél. A színpadon csak annyi látható, hogy a tárgy egy kicsit arréb mozdult.
Übernehmen (Felvenni)
Ehhez a ponthoz két vagy több tárgyra van szükségünk valamilyen textúrákkal.Töltsük be a "Tutorial1" színpadot (Öffnen...). Válasszuk ki a gyûrût és menjünka most ismertetésre kerülõ almenübe (gyk.: Werkzeuge/Übernehmen). Ha nincs aktív tárgy akkor erre figyelmeztet a program.
Hirtelen egy újabb almenü tûnik fel akövetkezõ pontokkal:Auswahl... (Kiválasztani...)Itt lehet kiválasztani, hogy melyik tárgyunk vegye fel az aktív tárgy (itt a "Gyûrût" kell érteni ezen) a következõ paramétereket (FIGYELEM!: az aktív tárgyat (gyk.:"GYûrût") nem lehet mégegyszer kiválasztani, erre a program is figyelmeztet minket!):
Position (Pozíció) Na mi lehet ez?
Abmessungen (Felmérés)
Az aktív tárgy a kiválasztott tárgy méretét veszi fel.
Richtung (Irány) Na mit vesz fel a kiválasztott tárgy?
Material (Anyag)(!?)
Textur (Textúra)(!?)
Animation (Amimáció)(!?)
Achsenposition (Tengely pozíciók)
Az aktív tárgy tengelye a kiválasztott tárgy tengelyével kerül azonos pontra.
Achsenabmessungen (Tengely felmérések)
Az aktív tárgy a kiválasztott tárgy tengely méretét veszi fel. (Ha minden igaz!)
Achsenrichtung (Tengely irány)
Az aktív tárgy tengelye kerül a kiválasztott tárgy tengelyével egy pozícióba.
Unterteilen (Felosztani)
Ezt a pontot használva a kiválasztott tárgyunk több alkotó pontból fog felépülni.A felosztás mértékének a memóriánk nagysága szab határt.
Verformen (Megformál)
A kiválasztott tárgy tengelyét emeli valamivel magasabbra.
Wickeln (Csavarni)
A kiválasztott tárgyat mindenféle szögben elcsavarja. Kellemesen poénos tárgyakat lehet így létrehozni a "Gyûrûbõl" (Ring).

Zentrieren (Középppontosít)
Ahhoz, hogy ezt a pontot használni tudjuk szükségünk van egy tárgy csoportra.Töltsük be a szokásos színpadunkat ("Tutorial1"), majd csoportosítsuk a "Gömböt"és a "Kockát". Irány ez a pont és nem történt semmi szemmel látható! Öszintén megvallva nem tudom mit csinál.
Zufall (Véletlenség)
Ki kell választani egy tárgyat és utánna használhatjuk ezt a pontot, de nemcsinált semmi észre vehetõt!

Ezzel a meüvel befejezve nyugodtan elmondhatjuk, hogy a menük 50%-val már tudunk bánni.
Nagy valószínûség szerint már mindenki képes egyszerûbb, bonyolultabbképeket megtervezni és kiszámoltatni.
Azonban még egy igéret betartásával tartozom nektek, a cikk legelején bemutatott menüpontok ismertetésével.
A menüpontoknémet illetve magyar megfelelõjét nem fogom leírni még egyszer mert már egyszer megtettem, így csak a számozásuk alapján fogom azokat említeni.
Ezeknek a menüpontoknak több variációs lehetõségeik is vannak ezért nem kell meglepõdni ha ilyet vagy ehhez hasonlókat láttok mint pl.:1+8+17 ez azt jelenti, hogy a színpadot a perspektívikus nézetben látjuk és abban tudjuk mozgatni a színpadot a bal egérgomb lenyomásával, a jobb egérgomb nyomva tartásával tudjuk a színpadot "Zoomolni".
Remélem elég érthetõ voltam.

Akkor lássuk a menüt: 1+8+17.:az elõbb magyaráztam el 1+3+17.:XY nézetben történek a dolgok (mozgatás, zoom) perspektívikus nézet ezt látja a kamera!
1+8+14.:szabadontudjuk mozgatni a kamerát a 3D megjelenítésben
1+11+14.:lásd feljebb csak 4T módban
1+12+14.:mint feljebb csak P módban
1+az aktív nézetnek a száma+18.:
színpadra való zoomolás2+az aktív nézetnek a száma+17.:a tárgy pontjainak szerkesztése5+az aktív nézetnek a száma+14+X, Y, Z.:a tárgy forgatása az aktív tengely körül5+az aktív nézetnek a száma+17+X, Y, Z.:a tárgy mozgatása térben az aktív tengely(ek) mentén5+az aktív nézetnek a száma+18+X, Y, Z.:a tárgy kicsinyítése, nagyítása az aktívtengely(ek) mentén6+az aktív nézetnek a száma+14+X, Y, Z.:a tárgy tengelyeinek forgatása az aktívtengely(ek) körül6+az aktív nézetnek a száma+17+X, Y, Z.:a tárgy tengelyeinek mozgatása az aktívtengely(ek) mentén6+az aktív nézetnek a száma+18+X, Y, Z.:a tárgy tengelyeinek a kicsinyítése,nagyítása az aktív tengely(ek) mentén
15.:egy menüt kapunk amivel ezeket tartalmazza:
aktive Objekte (Aktív tárgyak)
unaktive Objekte (Nem aktív tárgyak)
Wie eingestellt (Ahogy be van állítva)
Voll (Teljes)
Leicht reduziert (Könnyen redukált)
Mittel reduziert (Közepesen redukált)
Stark reduziert (Erõsen redukált)
Als Quader (Mint négyzet)
Unsichtbar (Láthatatlan)
A színpadon megjelenõ tárgyak megjelenítési formáját lehet beállítani.
Objekte beschriften (Tárgyak feliratozva)
Azt lehet beállítani, hogy a tárgyak mellet ott legyen-e a nevük.
Punkte beschriften (Pontok feliratozva)
A tárgyak pontjait nevezi meg.
Animpfad einblenden (Animációsösvény bevágása) (!?)
Az itt maradó további négy beállítási lehetõségrõl nem tudok írni, mivel azokra még nem jöttem rá.

16.:ha a jobb egérgombbal ide mutatunk akkor a következõ választási lehetõségeket kínálja fel a program:

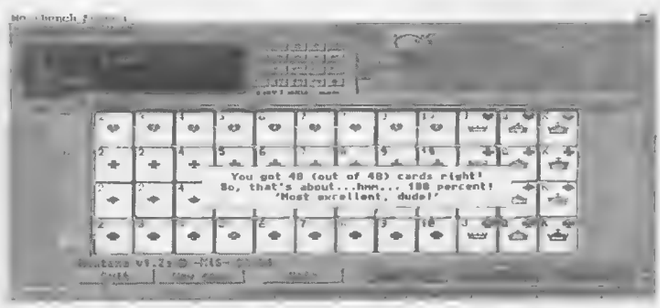
Lupe (Nagyító)
Ezt választva az egér pointerbõl egy kicsi piros kereszt lesz a kinagyítandó tárgy közelében nyomjuk le a bal egérgombot, húzzuk el az egeret a nekünk tetszõ irányba. Ekkor egy szürke keretet hagy maga után a kereszt. A kereten belüli tárgyak lesznek kinagyítva igen erõs nagyításban.
Vergößern (Növelni)
Ezzel a ponttal lehet a nagyítás mértékét fokozni.
Verkleinern (Kicsinyíteni)
Ezzel lehet a nagyítás mértékét csökkenteni.
Aktives Objekt (Aktív tárgy)
Evvel lehet az aktív tárgyra "rá állni".
Gesamte Szene (Egész színpad)
Megmutatja az összes tárgyat ami a színpadon van.
Original Größe (Eredeti méret)
Teljesen lekicsinyítve mutatja meg a színpadot.Azt hiszem ezek után már mindenki képes a programmal képeket megtervezni illetvekiszámoltatni.

Most jöjjön egy kis feladat amivel mindenki letesztelheti magát,hogy mennyire sikerült elsajátítania a program eddigi mûködését.

A feladat:
Hozzunk létre egy kockás talajt, rajta egy üveg kockával, egy poligon tárggyal,ami el van csavarodva 180°-kal (a poligon szabadon választott), valamilyen szöveget is jelenítsünk meg és egy egyet is csináljunk felhõs ég textúrával.
A megoldást majd a következõ számban fogom ismertetni, addig is kellemes szórakozást a programmal.

Raven

A kicsit lejjebb látható kép szemléltetõ tixtel Magic kolléga éjszakai tényked ésének nyomait...



Megcsinálta a Montana címû játék maximális pontszámát ... (ahelyett, hogy Marcus Aurelius elmélkedéseit olvasta volna!)

Persze, lehet, hogy addig ügyeskedett valami image processor programmal, amíg összerakta a kicsi képecskéket a megfelelõ sorrendbe...

;-) Louise

Magic User Interface v3.x

Az AmigaOS intuition-je (grafikus kezelôi felülete) nagyon barátságos, és nagyon könnyen kezelhetô.
De sajnos az idô már igencsak eljárt felette, és a 90-es évek technológiáját már elég nehéz ráhúzni.
Létezik egy csomó úgynevezett HACK, amelyek arra hivatottak, hogy lecseréljék a különbözô gadget-ek (kapcsolók) alakját, színét, stb.
Ezzel azért 'szebbé' tehetjük a régi felületet, de szinte semmivel nem leszünk elôbbre...

A MUI egy olyan felhasználói felület, amelynek függvényparkjával az általunk írt programoknak a megszokott AMIGA felülettôl eltérô képet, és tulajdonságokat adhatunk.

Például:
- 'Font sensitive GUI' azaz az ablakhoz alkalmazkodó Font hely/méret
- Változtatható ablak méret, ahol a változtatás utáni állapothoz igazodnak a nyomógombok és az ablakok
- Teljesen billenytûzetrôl kezelhetô funkciók - Minden alkalmazáshoz saját environment (környezet) tartozhat...
- Bubble Help
- ... (lásd a guide-ban...)

Minden jó tulajdonságával együtt, a 'rendszer követelmény' csak a 2.04-es vagy újabb AmigaOS megléte...
Persze a winchester azért erôsen ajánlott,mivel nem hiszem, hogy egy floppy-ról felállított rendszerben képes lennebárki is a 3 másodpercenkénti lemezcserére...

Most menjünk végig a MUI *Preference Editor*-ban állítható tulajdonságokon

1. Info
Itt az aktuális verziószám, és a regisztrációs adatok találhatók Ha még nem regisztráltad, akkor a 'Register' gadget-tel egy file-hoz juthatsz amit kitöltve el kell juttatni a szerzôhöz.

2. System
Megadható az alkalmazások számára elsôdleges 'Public Screen', az 'Iconify'-hez tartozó billentyûzetkombináció, az AREXX interface állapota, és a 'Bubble Help' megjelenési idejének paraméterei.

3. Windows
Az ablak pozíciójának és méretének elmentése, az ablak frissítésének módja, az ablakok fejlecén található extra gadget-ek megléte, a használható betûtípusok, az ablak és a 'Requester' háttere, és a keretek paraméterei.

4. Groups
A 'Group'-ok azaz csoportok paraméterei...

5. Buttons
A nyomógombok rajzolata állítható... Sajnos ez az unregistered verzióban nem mûködik (ki van kapcsolva...) Itt szép 3D és lekerekített nyomógombokat készíthetünk, sôt akár texture-t is rendelhetünk a gomb állapotaihoz...

6. Cycles
Az ún. 'Cycle gadget'-eket definiálhatjuk. A 'PopUp Menü' a Cycle gomb megnyomására elôkerülô menü, ennek a színeit és megjelenési formáit is itt lehet beállítani.

7. Sliders
A 'csúszkák' színeit, méretét lehet beállítani, de a button-okhoz hasonlóan ez is csak a regisztrált user-eknek elérhetô...

8. Scrollbars
Azon ablakok széleinek paraméterei, ahol több dolog közül választhatunk.

9. Listviews
Itt is hasonlóan az elôbbiekhez texture-t vagy színt rendelhetünk a lista ablak alkotóelemeihez.

10. Strings
A szöveg bekérô mezô paraméterei

11. Navigation
A Drag & Drop, a billentyûzet, és a group-ok közötti navigálást állíthatjuk be.
Minden funkcióhoz saját billentyûzetkombinációt rendelhetünk...

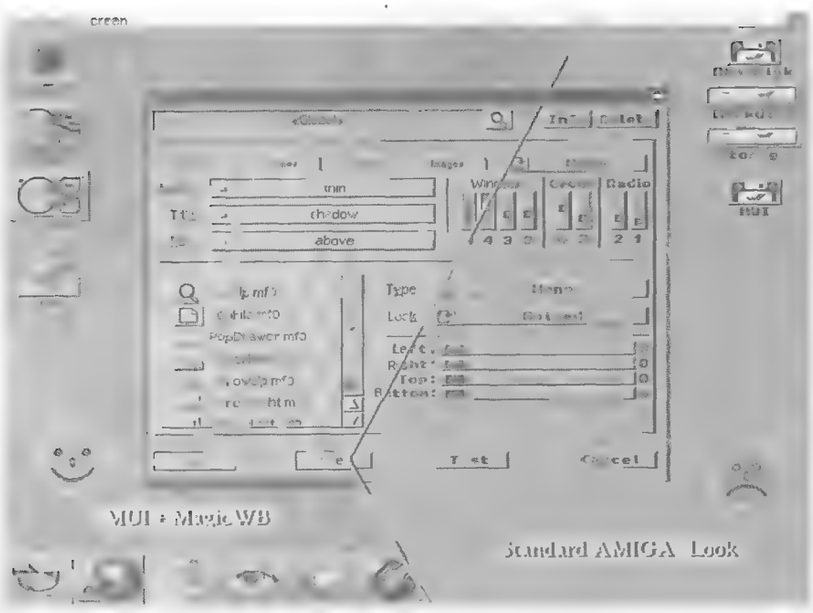
12. Special
A 'Text field' azaz szöveges mezô színeit, a 'progress indicator' paramétereit, és a Device/Tape grafikákat állíthatjuk be.

13. Busy
Ha egy program 'elfoglalt' állapotban van, nem csak az egér ZZZz tudathatja velünk, hanem egy ún. Busy Indicator is. Ennek scroll technikáját lehet itt konfigurálni

14. Listtree
Ha pld egy könyvtárstruktúrában a Mac OS-hez hasonlóan akarunk mászkálni, azt ezen menüpont segítségével érhetjük el.

15. MagicWb
Egy rövid szöveg arról hogy a MUI a MagicWb palettáját és tulajdonságait használja...

Mivel sokan a MUI-t, mint egy memória és hdspace faló szörnyeteget képzelik el, meg kell



említeni, hogy a használatához semmi másra nincs szükség, mint a MUI:Libs könyvtárban található library-kre...
Ez kb 250 kByte... Persze egy szépen konfigurált MUI, a sok texture miatt sok HD helyet foglalhat, de ez sem lehet több 2 MByte-nál...
(Az installálás során kb ennyit foglal, de ebben minden benne van, rengeteg grafika, példaprogram, doksi stb.)

A MUI keyfile nélküli verziója szabadon terjeszthetô, az AmiNet-rôl is letölthetô. A registrációs díj, nekünk kelet európaiaknak elég borsos, de például az *AMIGA Surfer* nevezetû Internet-vadász project-ben is minden program MUI-val megy...

Louise

AMIGA Monitorok

Magyarországon talán a legnagyobb hiánycikk (az új gépeket leszámítva...) az AMIGA monitor.

Rengetegen használják a gépüket TV-n, ami fárasztja, és rongálja is a szemet, nem is beszélve arról, hogy a játékokon kívül minden program rondán néz ki rajta, sôt a családdal is meg kell küzdeni a 20. század végi médianarkó felületéért.

Van egy hely Budapesten, ahol a kispénzû AMIGA tulajdonosok is kibôvíthetik otthoni gépecskéjüket egy nagyon hiányolt monitorral.
Noha ezek nem új monitorok, németországban a szokásos 2-4 éves 'leselejtezésekkor' kerülnek áron aluli leadásra, de mivel mind ipari monitor, (24 órás üzemre vannak kitenyésztve) rendkívül tartós és megbízható minden tekintetben.

Néhány ízelítô az árakból:

Zöld Video Monitor kb ***1-2000Ft***
Reuters Színes RGB kb ***5-7000Ft***
Reuters MultiScan 12" kb ***13000Ft***
Mitsubishi MultiScan 14" kb ***25000Ft***
Multiscan 70cm-es kb ***50-60000Ft***
(ez nem szabványos monitoroldali csatlakozóval van szerelve, ezért mindenképpen kérj róla bekötési rajzot, vagy kábelt!)

A monitork árában nincs benne a kábelek ára, azt külön ki kell fizetni. (De a garancia és a számla igen!)

A Mitsubishi Multiscan egyenesen fantasztikus! Nekem is sikerült egy ilyenhez hozzájutnom, és nem is igen válnék meg tôle...
Az összes AMIGA screenmode-ot tudja, a PAL-tól a Super72-ig.
Ezeken kívül SVGA üzemmódban is 1024x768-as felbontásig használható, de ezt pc-s haverjaitoknak ne mondjátok el, mert felvásárolják szegény AMIGA-sok elôl...

Sokan nem tudják, hogy is kell egy multiscan, vagy SVGA monitor-t az AMIGA-jukhoz illeszteni... (Fontos, hogy semmiképpen ne vegyél normál VGA monitort, mert azon nagyon rondán néz ki még a 640x512 is, csak multiscan-t, vagy SVGA-t!)
Ennél nem igen van egyszerûbb mutatvány, mivek összvissz 6 vezetéket kell mindkét oldalon beforrasztani.
A három színvezetéket, (R,G,B) a vertikális, a horizontális szinkron vezetékét, és a föld-et.
Ezek után bármely SVGA monitor is használható, persze csak a 30kHz feletti screenmode-okkal...

Sokat gondolkoztam, hogy nagy kegyesen közöljem-e a cég telefonszámát, az újságban, (mivel többszöri kérésem ellenére sem voltak képesek egy reklámot , vagy árlistát létrehozni...) és arra a következtetésre jutottam, hogy ha közlöm, az mindenkinek jó, ha nem közlöm, akkor meg senkivel sem tolok ki (rajtatok kívül) ezért most itt van a telefonszám:

06-20-342-593 (rádiótelefon)

Ezen kívül semmi más infóval nem szolgálok, a telefonban mindent meg lehet tudni.

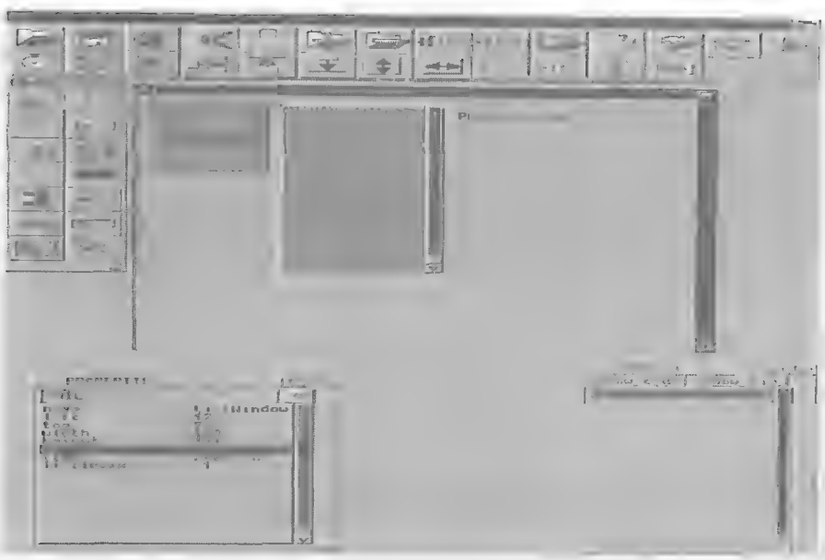
Azért ha felhívjátok, közöljétek velük, hogy az AMIGAonly-ban olvastátok a számot, hátha hirdetést is tesznek (és vesznek...) a következô számba.

Louise

****

Visual E Development Pro v.09 DEMO

Minden programozó szeretné a project-jét a lehetô legszebb köntösben létrehozni. Ez sajnos kézimunkával, a gadtools bütykölésével elég nehéz.
Más platformokon már régi hagyományai vannak az '*egyszerûen szépet*' módon programozásnak, (lásd VisualBasic, VisualC, BorlandC, Delphi etc.) és az a programozó aki egyszer megtanul egy ilyen designer-es programot használni, nem is igen tud elképzelni más módot a programozásra.



Szerencsére nagyon úgy néz ki, hogy AMIGA-n is elkezdenek kikelni az ilyen témájú project-ek, mint például a nagyon nagy jövô elé nézô StormC vagy a most kukkolandó Visual E.

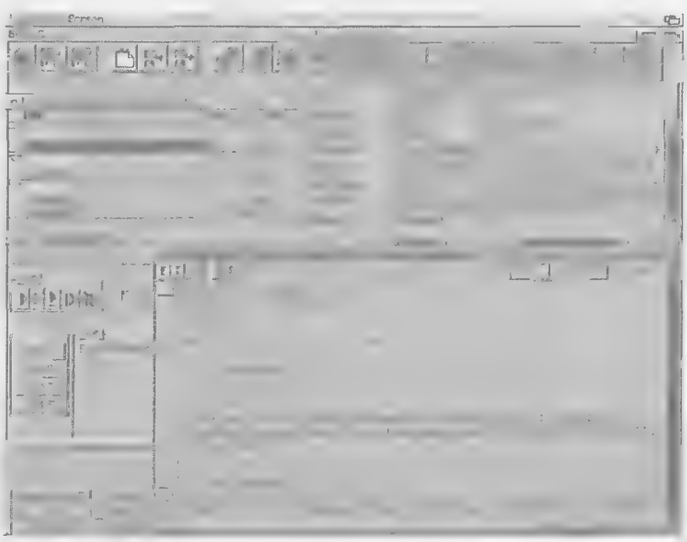
A VisualE programozója nem titkolt módon a VisualBasic-et vette alapul project-je elkészítéséhez.

Integrált egy nagyon könnyen kezelhetô (néhányan 'hülyegyerek' design-nak minôsítik az effajta programokat...) felhasználói felületet, egyszerû függvényadoptációt, fordítói beállításokat, és fordítást a GUI készítôbôl.
Az elv egyszerû: fogd meg a használni kívánt objektumot, helyezd el a képernyôn lévô ablakban, változtasd meg a méretét, bôkj rá kettôt, és írd meg a hozzá tartozó függvényt. Ha kész van, fordítsd le, és már használható is a program, anélkül, hogy bármi 'sárkányos' varázslatot követtünk volna el a CLI-ben.
Ennél többet egyenlôre nem igen lehet elmondani a programról, ki kell próbálni...
A regisztrációs díja $50, és megvásárlása gyorsítja a programozó munkáját.

Per Jonsson
Sagov. 19
393 52 Kalmar
Sweden
Email: TD93JP@TE.HIK.SE
Mobile:070-7947048 (Sorry, the only phone I have)

StormC/C++

Aki C-ben programozgat, vagy megszokja az AMIGA-n általános



command line-os, vagy AREXX-es fordítást, vagy platformot vált.
Mostanában már van egy harmadik megoldás is, a StormC, amely szinte minden olyan jó tulajdonsággal rendelkezik, amit én, és még jónéhányan nagyon hiányoltunk az összes eddigi C fordítóból.
A StormC/C++ at AT&T standard v3-as C konvenciókat veszi alapul.
Jelenleg csak a Motorola processzorokra generálható vele kód, természetesen a 68060-ast is beleértve, de még a Power AMIGA-k megjelenése elôtt piacra fogják dobni a PowerPC kódgenerátort is.
Teljes mértékû felhasználóbarátság jellemzi a project-et, látszik, hogy nem nagygépes programozók csinálták (pld. SAS/C), integrálva van az editor, compiler és a debugger.
Nem AREXX-en keresztül kapcsolódnak a részprogramok, hanem egy komplex erôforrás részei.
A minimális konfigurációnak a készítôk OS2.04-et és legalább 020-as processzort 3M RAM-mal ajánlanak, de a 030 és a 8Mega sokkal jobb környezetet biztosít a StormC számára.

Az AmiNet-en elérhetô verzió kicsit hiányos, jónéhány header és lib hiányzik belôle, de ezek a német Amiga Magazin januári CD mellékletén megtalálhatók.
A szabadon terjeszthetô változat maximum 20kByte-os exe-t fordít, ami nem túl kedvezô egy komolyabb project kialakítására nézve, de a program milyenségét nagyon is letesztelhetjük vele.
A teljes ár magyar zsebnek kicsit sok (600DM) de ez kb annyi, mint a BorlandC++ 4.5 ára.

A következô AMIGAonly-ban részletesen kipróbáljuk a StormC-t...

urouhack v1.5

Ugyan nem fejlesztôi környezet, de az utolsó project is elég érdekes a maga nemében. Néha már unalmasnak tûnik a megszokott AMIGA GUI és intuition, ilyenkor jó lenne mondjuk kicserélni az ablakok szélén lévô gombokat, vagy átalakítani a gadget-et rajzolatát.
Az urouhack képes erre.
Programozója ugyan már vagy 6 verzióval ezelôtt kijelentette, hogy szakít kedvenc AMIGA-jával, egy 'Be' kedvéért, de úgy tûnik, ez meg varat magára.
Az urouhack kicseréli az általános button-okat mondjuk X-Windows, vagy SysIHack formájúra. Továbbá a button-okat is kicsit szebbé teszi.
A future verziókban a programozó igéri, hogy saját iff képekkel is helyettesíthetjük a megunt gadget-et.

Louise

Power melléklet

Damagewolf3D

Ez a kis preview igy kezdetnek megszégyeníti jónéhány nagy software cég preview-ját.

A program, mint a neve is mutatja, egy zoom-os game lesz, 256 színû textúrákkal, háttér textúrával(égbolt), lépéseffektel, ugrással, le-fel nézéssel, Graffiti támogatással(!) megspékelve, és mindezt PD, vagy Shareware kategóriában!

A preview azért ragadta meg a figyelmemet, mert a textúrái nagyon szépek, és a mozgatórutin is gyors és kidolgozott. A preview még nagyon kezdeti stádiumban van, de már mellékeltek hozzá egy pálya szerkesztõt is.

A játék futtatásához elég lesz egy OCS-vel ellátott gép 0.5 Mb ChipRAM-mal, és 1 Mb FastRAM-mal (EHB mód), de kihasználja az AGA chipset-et (256 szín), és a gyors processzort (1*1, fullscreen rulez!), és nem sértõdik meg, ha a 2 Mb ChipRAM mellé némi FastRAM is társul.

Gloom 2

A Black Majic igérete szerint kiadják a Gloom második részét.

Ez mostmár végre nem csak egy feltupírozott Gloom lesz (Gloom Deluxe), hanem egy teljesen újraírt Gloom, ami remélhetõleg tükrözni fogja a Gloom Deluxe készítése közben felmerült igényeket, és továbbra is megmarad a jó konfigurálási lehetõség.

Netán még a billentyûzetet is lehet majd konfigurálni?!

Alien Breed 3D 2

A Team 17 az Alien Breed elkészítésekor egy érdekes dolgot tett. Felkérte az Amigások kis táborát, hogy vegyék fontolóra a dolgot, és VEGYÉK MEG az AB3D-t.

A tét a cég további programfejlesztése volt. Ha az Amigások komolyan veszik a céget, akkor õk is komolyan veszik az Amigásokat, és tovább fejlesztenek kedvencünkre.

Az AB3D-t tényleg sokan megvették, és ennek köszönhetõen a cég nem marad adós a folytatással.

A folytatás sok újítást fog tartalmazni, üvegtárgyak, átlátszó textúrák, grafikus kártya támogatás, pályaszerkesztõ, ahol teljes egészében mi szerkeszthetünk pályákat, és még sok egyéb.

A cég már ki is adta a game elsõ játszható preview-ját. A preview csak 4 Mega FastRAM-on indul el, és nagyon igényli a turbokártyát. A mozgatórutin némi finomításra szorul még, mert még egy 50 MhZ-es 030-ason is csak döcögõsen fut. A texturák elég jók, a hangok még majdnem teljes egészében a régebbi verzióból vannak kiszedve. A pixelméret 1x1, 2x1 és 2x2 között változtatható.

A képernyõ lehet akkora mint az elõzõ részben, és lehet full screen is. Ezen kívül tetszés szerinti részt takarhatunk le a játéktérbõl. Ez nem egy nagy találmány, mert nem a játékteret kicsinyíti, és ezáltal jelentõsen gyorsítja a játékot, hanem csak a látható játéktérbõl takar le egy részt. Kérhetunk a játék képernyõje elé realtime térképet is, tudunk kúszni, lefõl nézni és ugrani is. A játék készítõi nagyon ráhajtottak a fényhatások finomítására, gyönyörû a lobogó fáklya, a falról visszaverõdik a fénye, a biomech robot a fején lámpákat hord, és amerre fordul, bevilágítja maga elõtt a folyosót, a plazmafegyver lövedéke pedig belehasít a folyosó sötétjébe. Amerre repül, bevilágítja a folyosót, majd a falhoz csattanva kialszik a fénye.

Hõsünk keze és fegyvere teljes egészében vektor, amelyen szintén nyomon követhetõ a fény és sötétség váltakozása.

A szörnyek pedig... a szörnyek egy teljes fejezetet érdemelnek! Természetesen a szörnyetegek újak, de a fõ poén: a cég közzétett egy felhívást!

Aki úgy érzi, hogy jó a fantáziája, túltengenek benne a nagyfogú, gonosz torzók, szörnyek képei, és még valamely rajzoló programhoz is konyít valamit, az részt vehet a játék fejlesztésében!

Erről szól az AlienBreed 3D Competition. A feltételek: a sprite maximum 128x128 pixel lehet, 256 színben, a szörnyet meg kell rajzolni elõlrõl; hátulról; jobb- és baloldali nézetben, és halál pózban. Ezen kívül két animációs fázist használhatunk a szörny fegyveres támadására vagy harapására, ez a szörnytõl függ.

A jelentkezést a következõ címre kell eljuttatni:

"I'VE GOT AN ALIEN THAT WANTS TO MEET YOU"
Phil Quirke-Webster
Project Manager
Team 17 Software
Longlands House
Wakefield Road
Ossett
W Yorkshire
WF5 9JS

A cég állítólag két verziót jelentet meg a játékból, az egyik alap ezerkettesre, a másik verzió pedig bõvitett (minimum 4 MegaFastRAM) 1200-esre, vagy nagyobb gépekre fog megjelenni.

Watchtower

Az OTM nemrég tûnt fel a játék piacon a Virtual Karts nevû játékkal.

Most kiadott legújabb játékuk a Watchtower egy Chaos Engine típusú játék, AGA és CD32 gépekre. A játékot egyszerre ketten is játszhatjuk három világban (desert,

jungel, city). Az ellenségek intelligensek, és a pályák végén óriási végszörnyekkel kell megküzdenünk. Az OTM ezen kívül igér még 2 shoot`em up játékot, amiből az egyik HI-RES OVERSCAN 256 színû lesz!
A Virtual Karts készítõje, Fabrio Bizetti is igér nekünk egy 3D texturemapped ûr shoot`em up-ot.

Bloodfest

A Mellow Chips készítette ezt a Hired Guns stílusú 3D arcade game-et. A 3D ezúttal nem zoom rutint takar, itt csak a kinézet 3D-s mint például a Beholder-ben.
A játék a távoli jövõben játszódik, mi egy ûrhajó utasai közé tartozunk,. Amikor a hajó felkelt minket és kilépünk a hibernátorból, már tudjuk, hogy itt valami nagy baj lesz. Egy szál késsel barangolunk a hajóban és saját társaink támadnak ránk, rothadó arccal, és õrült tekintettel...
A fali konzolokból lassanként összeáll a sztori: a külsõ ürbõl származó lények támadták meg a hajót, és õk mosták ki a legénység agyát, és változtatták õket zombivá. Több szinttel megszakadt a kapcsolat, a szenzorok nem mûködnek, a hajó pajzsa levált...
Az utolsó esély mint mindíg... mi vagyunk. Szerintem nagyon jó ez a kis freeware játék, annak ellenére, hogy mindenki retteg az AMOS-ban írt játékoktól. A grafikája jó, és a hangulata is remek. Azt a néhány hangot kihagyhatták volna a játékból, amit más játékokból loptak ki. Kicsit kiábrándító.

Little Big Red Adventure

Igen, ez az a bizonyos adventure, amit pc-re adtak ki nem is olyan régen.
A játékban egy olyan világban kell léteznünk, ami nálam a "Szovjetszkaja Pravda" fedõnevet viseli. Olyan jó elnézegetni a rég elfelejtett cirilbetûs szavakat...
A játék preview-ja AGA-s, és nagyfelbontású. Nincs túl sok szín a képernyõn, de a grafika mégis nagyon szép. Remélem ezek az "elfelejtett" project-ek, a Coala-val, és a 21 új flipperjeivel karbanöltve már jelentenek valamit...

Solo Assault

Ismét egy kis freeware játék, ami kiemelkedõen jóra sikerült, és el lehet borzadni, ismét AMOS.
A legtöbb shareware és freeware játéktól azért írtóznak az emberek, mert csúnya a grafikája, és ezt automatikusan összekötik az AMOS-szal.
És ezt teszik azért, mert az AMOS-t azoknak a gépikódban járatlan egyéneknek találták ki, akiknek azért van kreativitásuk, és szívesen összeütnek egy-két kisebbjátékot. De ezek az egyének elég sûrûn egyedül csinálják az egész játékot, és hát a grafika...
Ha viszont jó a grafika, eszünkbe sem jut, hogy esetleg AMOS-szal készült (Flight of the Amazon Queen!!!). Ennek a kis ûrhajós shoot`em up játéknak a két készítõje. Az Outpost csapatnév alatt alkotó Ola Zandelin és Robert Hennings igenis kitettek magukért.
A meteor mezõbekerült ürhajónkkal Ray Trace-elt(!) meteorokat kell kilõnünk, és az ellenünk támadó ellenséges ûrrepülõk is nagyon jól néznek ki.
A lõdözést idõnként megszakítja egy kis lézerkardos párbaj is. A játék hangulata jó, gyors és pergõ.

Monsters of terror
alias Wizards of War

Akinek volt 64-ese, az biztos, hogy felkapja a fejét erre a névre: Wizards of War.

Ennek a remek játéknak az ötletét lovagolta meg bizonyos Matthias Bock, aki elkészítette ennek a játéknak az AGA-s verzióját.

Az eredeti játékból jó néhány hangot megtartott, ezek biztosítják azt az érzést, hogy az öreggel játszunk, de a szörnyek nagyon szépen ki vannak dolgozva, és a játékban 800 kb poénos digi szöveg található.

Ezen kívül egyszerre 4-en is játszhatunk, támogatja a paralell joy elosztót, és a billentyûzetrõl való játékot, mindezt 25 pályán keresztül tehetjük.
A kód teljes egészében assembeler, és multitask. Ez perszecsak a 20 DM-ért regisztrált verzióra vonatkozik, ugyanis a regisztrálatlan verzió az elsõ pálya után kegyetlenül kivág minket a játéból.

E-Mail:
starfox@incubus.franken.de
(prefered)
matt@vax.rz.uni-wuerzburg.d400.de

Matthias Bock
Mähderweg 16
97225 Zellingen
Germany

Chris/Power Team

Budatétényi AMIGA Club
Minden [illegible]
Budatok Tel[illegible] Központ
Budapest [illegible], Nagy[illegible]enyi út 35.

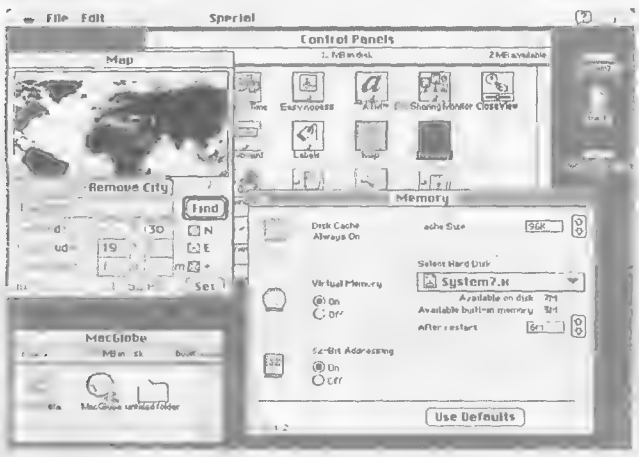
ShapeShifter

The Pure Mac OS with AMIGA V 3.4

Az emulátor-kedvelôk újabb kedvencérôl, a ShapeShifter nevezetû Macintosh II. emulátorról szeretnék néhány használható információt adni.

Volt egyszer valaha, úgy 7-8 évvel ezelôtt egy A-Max, amely óriási dolognak számított az AMIGA-s software-ek között, mivel az akkori egyetlen konkurrencia, (intelligens körökbôl...) az Apple számítógépét, a Macintosh Classic-ot volt képes minden AMIGA user-ek gépébe varázsolni.

Persze az akkor A500 - 68000 - 1Mega - Floppy konfigurációk messze elmaradtak a Macintos-ok alapkiépítésétôl, de beidult a dolog. Megjelentek különféle bootdisk-ek, amin a System6.x verziói, és egyszerû programok futkároztak.



Egy másik cég gyárt(ott) hardware oldalról is megtámogatott emulátort, amit Emplant néven ismer(t) a nagyérdemû. Itt már nagyobb memória, gyorsabb processzor, és winchester is erôsítette a gépet.

De azt hiszem, ezeket mindenféle siránkozás nélkül ki lehet dobni, mert egy srác, valahol németországban gondolt egyet, és rácáfolva az összes régi nagy cég fejlesztôire, egy olyan emulátorral rukkolt elô, amivel (emulációs képesség tekintetében) csak a PC-Task-ot lehet összehasonlítani.

Szinte mindent beleépített, ami szükséges (és a Mac felhasználók szerint elengedhetetlen...) ahhoz, hogy a nem túl alacsony árfekvésû programokat egy task-ban, minden kényünkre-kedvünkre tesztelgethessük (vagy talán komoly céllal használjuk is...).

Ugyanis, hiába drága gépek a Mac-ek, (persze ez a fajta drágaság erôsen viszonylagos, mivel hiába kerül egy hasonló tudású pc-klón körülbelül fele annyiba, megbízhatóság tekintetében össze sem lehet hasonlítani a Mac-kel...) minden számottevô software-fejlesztô cég a programjaiból készít pc és Mac verziót is, így az igényes felhasználó, (feltéve ha jó vastag a pénztárcája) jobban jár, ha a drágább platform mellett dönt. Erre még kicsiny hazánkban is van példa, mert a modern nyomdák szinte mindegyike Mac gépeket használ, és van magyarországon jól mûködô Apple képviselet is. (vajon AMIGA képviselet miért nincs?! Drága a gép? Nem. Nincs rá elég software? Hát... Azért akad. Elcseszte a Commodore? Igen!) Tehát, aki egy Mac-et vásárol, minden további nélkül belekóstolhat a Norton Computing, a Microsoft és nem utolsó sorban a Doom ízeibe. (nem egy Mac-en futó pc-emulátorról van szó!)
Azért mielôtt valaki nagyon beleéli magát abba, hogy ezentúl az 1200-esén (ugyanis a programhoz minimálisan 020-as proci kell...) majd egy ablakban, truecolor-ban fog Doom-ot játszani, annak le kell egy kicsit lombozódnia.

Mert sajna az emuláció sebessége (a belsô chipset-et használva) a színek számával egyenes arányban lassul.
Tehát egy vacak Mac (amiben minimum 68030-as processzor, 8 Mega RAM, nagyon gyors videókártya van) 256 vagy 32k színben nyugodtan képes jó teljesítményre, míg a szegény erôsen elavult AGA vagy ECS chipset-es AMIGA-nkon futó emulator maximum 2 színnel (azaz 1 bitplane-nel) képes összehasonlítható sebességet produkálni. (ha minden igaz, nemsokára megjelenik egy olcsó grafikus kártya A1200, A500 típusokhoz, ami a Video port-ba dugva elvégzi az annyit emlegetett Chunky2Planar konverziót, és plusszként egy A500-ason is tud 256 színt... ezzel túlléphetôvé válik a slowly video...)

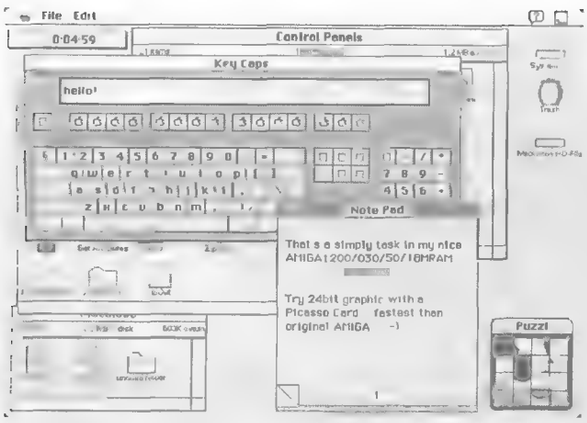
Visszakanyarodva a témához, a ShapeShifter egy Macintosh IIci-t emulál, az összes hozzá tartozó extrával együtt. Elérhetô funkciók:

- videómódok 1-24 bit-ig, 1 vagy 2 monitorral
- az operációs rendszer használatához nincs szükség MMU-ra
- csak a System 7.x, és csak a teljesen 32 bit-es programok futnak
- használhatunk hardfile-t (a PC-Tasknál megszokott módon) a Mac HD szimulálására
- Apple CD-ROM emuláció (SCSI)
- az AMIGA SCSI portjai hozzárendelhetôk a Mac SCSI-jéhez (HD,scanner,streamer,...)
- hálózati kártya használatával csatlakozhatunk a MacTCP és AppleTalk hálózatokhoz
- többcsatornás stereo hang
- a Mac hangdigitalizáló helyettesíthetô a párhuzamos port-on lévô digivel
- az AMIGA serial/parallel használható a Mac-kel is
- a Clipboard-on keresztül text másolható mindkét irányba
- egy MAC: device-on keresztul elérhetô az összes Macintos volume...

Miután hozzájutottam az AmiNET-rôl a ShapeShifter 3.4-es verziójához, nekiláttam a teszteléshez.

Kétféle ROM használható az emulátorral, (az egyik 512k a másik 1MByte hosszú) de memória hiány esetén az 512k-s ajánlott. (az 1 MByte-os csak a 68040/68060-as processzoroknál okoz számottevô különbséget, 020-as és 030-as processzoroknál az 512k-s teljesen megfelelô) Ezekhez a ROM file-okhoz úgy juthatunk, hogy egy igazi Mac-en elindítunk egy, a ShapeShifter-hez mellékelt programot, ami csúnya-rossz kisfiú módjára, lekoppintja, és egy file-ban, lemásolhatóvá teszi azt. (Persze ennél van sokkal egyszerûbb módja is a ROM-szerzésnek, például kérsz tôlem...)

A ShapeShifter futtatása elôtt le kell foglalni neki egy kis részt a CHIP



programok igencsak nagyétkûek. A Graphic opciók között érdemes a 1 bitplane-t (azaz 2 szín) használni, mert akkor a ROM is befér a CHIP-be, (MEMORY opciók) és így akár 3 MByte is maradhat a Mac számára.(Persze ez nem túl sok, mondhatni nagyon kevés, mert még a Wolfeinstein sem indul el ennyivel...) Itt állíthatjuk be a 2. Monitor módot, ami egy video-kártya meglétét feltételezi.
Lehetôség van egy sor beépített kártyatámogatás közül választani, sôt external module-okat is használhatunk. Létezik egy AGA-EVD nevezetû driver, ami az AGA kártyán történô megjelenítést teszi 4x-6x gyorsabbá. (Ebben az esetben további nagylélegzetû memóriára lesz szükség, de a grafikai sebesség megéri...) Ha nem akarunk külön screen-t nyitni a Mac-nek, használhatjuk Workbench ablakban is.

memóriából, amit a mellékelt PrepareEmul program végez el. Vagyis elméletileg el kell hogy végezze. De ha valami Blizzard, vagy M-TEC 030-as turbókártya van a gépedben, ne lepôdj meg egy totális kifagyáskor a PrepareEmul után. (Ez azért lehet, mert a FASTMEM nem $20000-nél kezdôdik...) Persze a coder gondolt a szegény turbókártya tulajdonosokra is, és beleépítette a PrepareEmul-ba ezen kártyák támogatását is. (a PrepareEmul-t A1200 paraméterrel kell meghívni, vagy ha ez sem jó, használd a MacMem, vagy a FastExec nevû programot)
Ha sikeres volt a Prepare, a BOOT-kor

Ezidáig csak a 2 színû Amiga Window mûködik, de így legalább gyors marad az

formátum használható. Az egyetlen különbség a ShapeShifter és az igazi Mac között a lemez kidobása. Ez Macintosh-éknál a lemez iconjának a TRASHCAN-ba helyezésével oldható meg. (máshogy nem is lehet, mert nincs eject gomb a drive-on...). Az emulátor természetesen nem tudja a mûanyagot emulálni, így ha a lemezt kidobottnak tekinti, kialszik a drive-led. ELSE mindig világít, jelezve, hogy a Mac igényt tart rá.

A shareware verzióban az SCSI opciók nem használhatók, de van egy másik lehetôség a Harddisk-ek használatára. A PC-Task-hoz hasonlóan lehet HardFile-t, vagy más néven FileDisk-et használni, amit az emulátor igazi HD-nak tekint.

Ha eredeti AMIGA filesystem-et **(OFS/FFS/DCFFS)** használsz, mindenképpen ajánlatos a FileDisk használata elôtt (a létrehozatala után...) reorganizálni a partíciót, mert az erôsen fregmentált lemezen akár 10-ed részére is lelassulhatnak a lemezmûveletek!
Erre az AmiSafeFileSystem-et **(AFS)** használóknak nincs szükségük, mert az AFS partíción elhelyezkedô FileDisk legalább 5-ször gyorsabb, mint a legjobban reorganizált AMIGA filesystem-en... (sebességben nem sokban marad el a

színes csíkoknak kell felvillani a képernyôn. Ezek után indítható a ShapeShifter.

Ha nem akarjuk, hogy a beállítási képernyô megjelenjen, a ShapeShifter icon tooltype-jába írjuk be a QUICKSTART-ot.
A tooltype-ok közúl még a STARTUPSOUND és a 720KKLUDGE említére méltó. Az elsô a Mac boot-zörejét kapcsolja ki/be, a második engedélyezi a 720k-s (MS-DOS formátumú) lemezek használatát a System 7.5 használata esetén, a 720k Disk Formatter utility nélkül.

Akinek nincs legalább 8 MByte FAST memóriája, annak nagyon meg kell gondolni a beállításokat, mert a Mac

emuláció. Ebben az esetben az ablak méretét a Screen Size-nál állíthatjuk be.

A Refresh rate-tel meghatározhatjuk a képernyôfrissítés sebességét 1/50-ed másodpercenként. (az 5 azt jelenti, hogy minden 1/10 másodpercben frissít) Ha 4+ színnel használjuk az emulátort, érdemes variálni ezzel az értékkel, a Guide-ban leírtak szerint.

A Shapeshifter képes írni/olvasni a 720k-s PC DDs, a 800k-s Mac DDs, a 800k-s AMAX/EMPLANT DDs, és a 1440k-s Mac/PC HDs formátumú lemezeket, persze a megfelelô hardware-t feltételezve.

Az alapkiépítésû AMIGA-kban DDs drive van, így az 1440k-s kivételével minden

DeviceDisk-tôl!)

Tehát, ha létre akarunk hozni egy FileDisk-et, a Create gadget-re kattintva meg kell adjuk a nevét, és a hosszát. Ezek után eldolgozgat egy kicsit.

Ha elindult a Mac, meg fogja kérdezni, hogy *inicializálhatom ezt a vacak lemezt?*, erre nyugodtan válaszoljunk igennel. A többit megoldja... (A Mac OS használata esetén szembe kell néznünk azzal, hogy a programozók csupa hülyegyereknek tervezték, akikbe nem sok kreativitás szorult, és minél kevesebb beavatkozásra adtak lehetôséget...)

A FileDisk használata nagyon egyszerûvé teszi a programcserét, ugyanis nem kell lemezekkel, vagy SCSI winchester-ekkel

bajlódni, simán felpakolunk egy cuccot, a haver meg csak átmásolja, és beírja a FileDisk nevét az opciókhoz.
Ha egyszerre két olyan Volume-ot használunk, amik boot-olhatóak, beállíthatjuk az elsôdlegességet.

A program írója mellékel egy nagyon használható utility-t a Mac device-szainak AMIGA oldali használatára. Ez a Mac.handler, amin keresztül, (miután megvolt a MOUNT MAC:) - csak ha fut a ShapeShifter!!! - szimpla AMIGA volume-ként írhatjuk/olvashatjuk a Mac partícióit. Sajnos az SCSI winchester-ekkel kapcsolatban nem rendelkezem a használat során keletkezô információkkal, de a regisztrálatlan verzióban úgyis használhatatlanok ezek az opciók...

A CD-ROM használatához egy empcd.device-t mellékelnek, aminek az EMPCD File-jában kell módosítani, beírva az általunk használt device, és unit nevét. (pld device=atapi.device, unit=1)

A ShapeShifter emulációs képességei kiterjednek az I/O portok használatára is. Képes a PARALLEL és a SERIAL portokat a Mac oldalon is használni, tehát modem, printer, scanner, hangdigi és mindenféle megszokott egység mûködik.

A Mac SERIAL hardware-ek (jó szokásukhoz híven) nem a szabványosnak tekinthetô csaktlakozóval vannak ellátva, így némi barkácsolásra lehet szükség ha használni akarjuk ôket.
Ilyen probléma a PARALLEL csatlakozóval nincs, nyugodtan használhatjuk a printereket, handy-scanner-eket ezen a porton keresztül.
Sôt, egy hangdigitalizáló használatával elérhetô a Mac OS beszédfelismerô képessége is!

Elôször is, egy kis magyarázat; az opciók között több helyen is fellelhetô 24bit DMA kifejezés kizárólag a 16-bites FAST RAM bôvítésekre vonatkozik! Tehat az A1200-hoz készült turbókártyákra nem.
Azok ugyanis 32bit-es memóriaeléréssel dolgoznak. Ha a maximálisan elérhetô memóriát akarjuk kicsiholni a Mac számára, kapcsoljuk ki az Allocate Mac ROM Memory First-öt, be a Largest Free Block-ot, és a ROM Memory Type-ot állítsuk CHIP-re. Ezzel spórolhatunk legjobban a memóriával, de ebben az esetben mûködik leglassabban az emulátor...

Érdemes megtalálni a legoptimálisabbat, mert sok idegeskedéstôl menthetjük meg a szürkeállományunkat.

A ShapeShifter emulálja a Mac II hangját is, ami egy multicsatornás stereo digitális chip. Sajnos pontosabb információhoz nem tudtam hozzájutni...
Van egy traktor ikonnal rendelkezô SoundTracker nevezetû module player Mac-re, ami 22kHz-en mintavételezve tudja lejátszani 8bit-en az 4-32 channel Amiga Module-okat! (Persze az emulátor alatt!!!)
A Mac OS is szokott csipogó hangot adni, mikor valami problémája van...
Az Audio Output kikapcsolható a Miscellaneous menüben. (Ez nem befolyásolja sem a memóriafoglalást, sem a sebességet...)

A ShapeShifter teljes Mac keyboard-ot emulál, ahol a

Macintosh	...	**Amiga**
Option	...	**Alt**
Command	...	**Amiga**
Shift	...	**Shift**
Ctrl	...	**Ctrl**
Caps Lock	...	**Caps Lock**
F1-F10	...	**F1-F10**
Help	...	**Help**
Backspace	...	**Backspace**
Delete	...	**Del**

billentyûknek felel meg.

A **CTRL-TAB** lenyomásával kikapcsolhatjuk a Mac egérkezelést, billentyûzetfigyelést,és képernyôfrissítést. A Mac programokból hasonlóan az AMIGA-n megszokotthoz LCOMMAND-Q -val kiléphetünk (Quit).

Ha nagyon úgy néz ki, hogy a Macintosh-unk teljesen feldobta a tappancsát, vagyis lefagyott, kiléphetünk az emulátorból a **CTRL-LSHIFT-LALT-ESC** lenyomásával. Ez veszélyes megoldás, csak nagyon végszükség esetén használjuk! Ennek normális megfelelôje a *ShutDown* a Mac menüjében, ne felejtsük el ezt használni az emulációból való kilépéshez!

A ShapeShifter segítségével text-et cserélgethetünk a Clipboard-on keresztül a Mac és az AMIGA között.
A **CTRL-LSHIFT-LALT-HELP** lenyomásával aktiválhatjuk a Macintosh Debugger-t.

AMIT NEM TUD A SHAPESHIFTER...
Van néhány dolog amit még (biztos idôhiány miatt) nem oldott meg a tixtelt coder...

Nem mûködik a Virtual Memory, ezért nem is érdemes bekapcsolni...

Nem mûködik a LocalTalk, az EtherNet hálózatban...

A 24 bites címzésû programok nem mennek (nem is nagyon hiányoznak...)

Azok a Mac programok, amelyek közvetlenül használják a hardware-t, lefagyaszthatják a ShapeShifter-t. Ilyen például a Lemmings, amelyiknek nincs hangja...

A Command-Shift-Escape programmegszakítás nem mûködik
A hangdigitalizáló csak monóban mûködik...

VÉGKÖVETKEZTETÉSEK...
A ShapeShifter az én képzeletbeli emulátor-rangsoromban átvette a vezetô helyet a PC-Task-tól!

Noha sokkal könnyebb dolga van, abban a tekintetben, hogy a processzort nem kell emulálni (mert a Mac-ekben is Motorola processzor vagy PowerPC 60x processzor ketyeg...) "csak" a grafikus felületet, meg néhány hardware-t. Persze ez AMIGA-n nem jelent olyan nagy

gondot mint mondjuk pc-n, ahol szintén van Mac emulátor, de a sebessége miatt teljesen használhatatlan...

Ezzel szemben a ShapeShifter NAGYON gyors, például az én konfigurációmmal (A1200/030/50MHz/16MFAST/AGA) egy eredeti Macintosh II sebességének a 4-5-szörösével ketyeg!

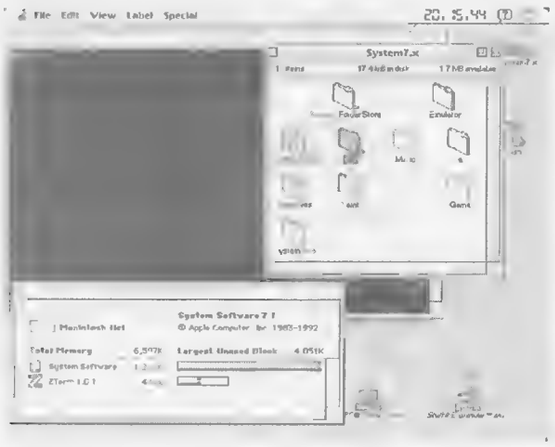
Ez az összehasonlítás szerint egy Quadra 605 sebességének a 65-70%-a! Tehát egy normál FASTMEM-es A1200esen kb megegyezik a ShapeShifter sebessége az eredeti Mac II sebességével.

Kell ennél jobb emulátor? Igen kell! Mert soha nem elég, az AMIGA user-ek k r o n i k u s bizonyítanivágyását ki kell elégíteni jobbnál jobb programokkal. Az úrőm az órömben csak a sokatszidott AGA chipset sebessége, amit a programozók vért izzadva tornásznak egyre feljebb, és nem minden eredmény nélkül.

Néhany program, ami a szemem láttára mûködött a ShapeShifter által emulált Mac-en:

Strata Studio *MacGlobe*
SoundTracker *Wolfeinstein 3D*
DOOM *Norton Utilities*
Pathways into Darkness
MS-Word 5.1 *Quark XPress v3.3*
PhotoShop

De azt hiszem egyszerûbb lenne felsorolni azokat a programokat, amik nem mennek, mert abból sokkal kevesebb van...



Ezeket a Guide-ban el lehet olvasni... (kb 8 db..)

Az AMIGAonly-CD01-en elhelyezünk néhány shareware Mac programot is, ezekkel érdemes tesztelgetni az emulátort...

Mindenkinek ajánlom kipróbálásra a ShapeShifter-t, már csak azért is, hogy az AMIGA user-ek kitekintsenek más platformok (amik értékelhetôek...) irányába, anélkül, hogy meg kelljen venni a 3-400.000 forintos gépeket.

Louise/AMIGAonly

****

Ha valaki levelezni vagy éppen beszélgetni akar Christian Bauer-rel, (aki létrehozta eme stuffot...) az a **'The Next Generation BBS'**-en, a +49 261 805012, vagy a +49 261 84280 számon megteheti.
InterNet-et használva (ftp) a **server.biologie.uni-erlangen**.de site-ra jelentkezve mindig elhozhato az aktuális legfrissebb verzio, és egy 1MByte-os boot hard-file is...

****

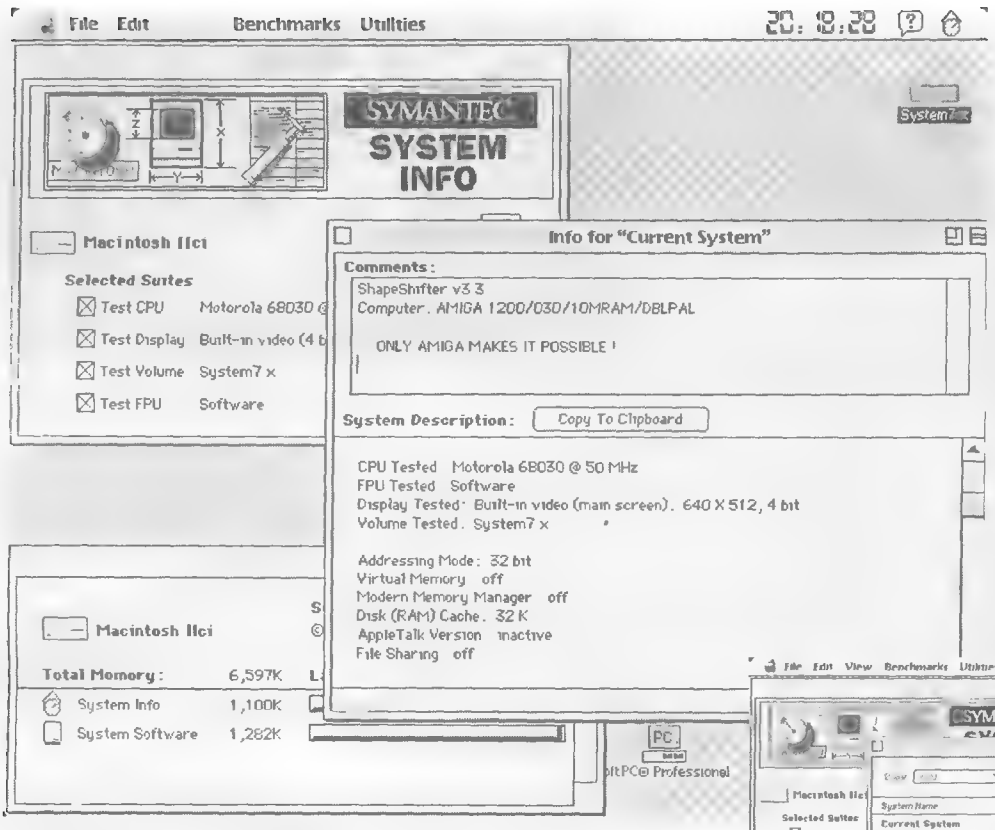
Ezen az oldalon néhány szívmelengetô, vagy éppen idegesítô képet, és a hozzá fûzött megjegyzéseket rejtettem el...

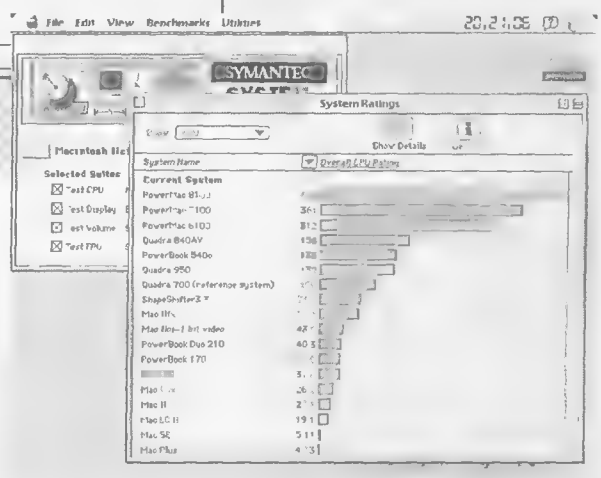
A SoftPC v3.1.1 nevû pc-emulátor, a kedves MS-DOS v5.0, és természetesen az e l m a r a d h a t a t l a n Commander használja éppen a ShapeShifter által allokált memóriát...
A ZTerm nevû, nagyon jól használható kommunikációs program rongálja idôlegesen a modem-et... (és a telefonszámlámat...)
Norton papa (és a Symantec) vizsgálja a rendszer paramétereit.
Rendesen becsapja ôkelmét a ShapeShifter...
Néhány megdöbbentô információ!A listán a Macintosh Quadra 700-as mögött húzódik meg kedvenc ShapeShifter-ünk...
A Quadra sebességének a 74%-ával nyomul! Ezt igen jó eredménynek értékelhetjük, beszámítva, hogy ez "csak" egy emuláció (meg egy task...).
Aki már használt emulátort AMIGA-n, legyen az pc vagy C64, az biztos nem hiszi el ezeket az eredményeket, pedig minden trükk nélkül, a következô AMIGA konfiguráción készült:
AMIGA 1200 (KS39.106 WB3.1)
Blizzard 1230/III (030/50MHz/MMU)
2 MByte Chip RAM 8 MByte Fast RAM Mitsubishi Multiscan (DBLPAL)
ShapeShifter 3.3 (6MRAM/16colors)
20MByte HardFile (AFS partíción)
A képeket a WGrab nevû programmal mentegettem ki...

Érdemes elszámolgatni, ugyanis a CPU sebesség egy A4000 esetén kb egy Quadra 840-esével, és egy 060-as processzorkártyával majdnem egy PowerMac 8100-assal egyenlô! (Ezt a Blizzard 1260-asról megjelent AIBB tesztekbôl számoltam ki, ami a 4000-es sebességének majdnem háromszorosáról tesz tanúbizonyságot...)
Milyen megdöbbentô látvány lehet mondjuk egy Draco-n, vagy egy 060-assal megerôsített masinán, a SysInfo tetején landolni...

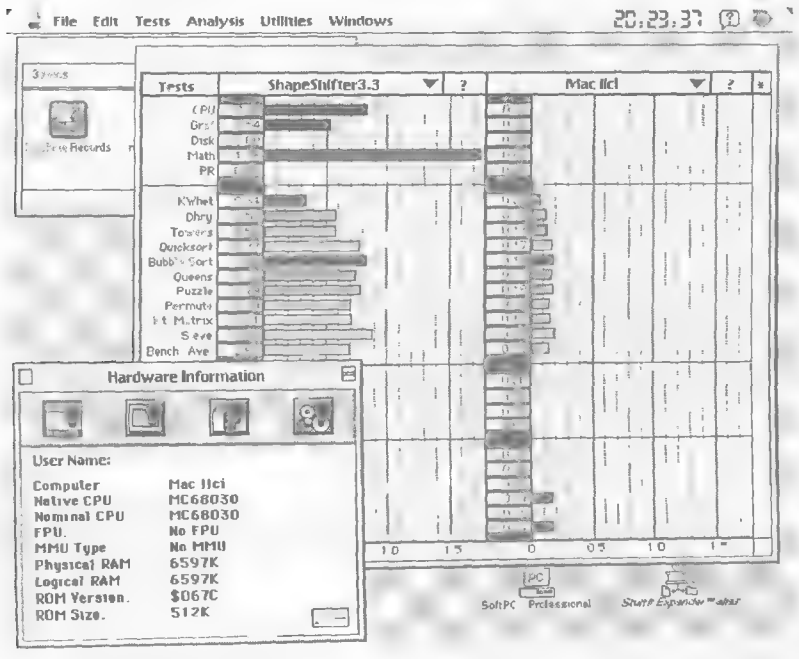
Egy másik érdekes rendszer-tesztelô eredmény.
Ezt a SpeedoMeter 4.0-ával készítettem
Érdemes megnézni, az összehasonlításra bírt gép nevét: Mac IIci.
Azaz pont az a masina, amit a ShapeShifter hardware-ként emulál. Csúnya dolog lehet az arcára írva annak, aki egy eredeti Mac II-essel rendelkezik, mikor meglátja, hogy egy "vacak játékgépen", (ahogy nagystílû /nem mondom ki, hogy pc (fel)használókról, és nem Mac tulajdonosokról van szó/ berkekben az AMIGA-t becézik, vagyis inkább csak becézték...) ami ráadásul meg sem közelíti az ô gépének az árát, legyorsulják mint a sicc!
Persze tudni kell, hogy a Mac II-es egy elég régi gép, még az A500-assal egy korban keletkezett.
Ez azert mit sem von le a ShapeShifter értékeibôl, mert hát ez a kis sebesség éppenséggel nagyon is megfelelô.
Kíváncsi lennék, ha egyszer valamilyen gépre AMIGA emulátort írnak, az AIBB, vagy a SysInfo mit reagálna rá? (már ha futna egyáltalán...)

Konklúzióként nehány tapasztalatomat szeretném megosztani azokkal, akik használták már, vagy ezen infókon felbuzdulva rohamléptekben letöltik az





AmiNET-rôl a ShapeShifter aktuális verzióját.Mint ADT barátomtól megtudtam, a Mac programok hardware fuggôen installálják fel magukat, tehát a hardfile-ok cseréje esetén nem kell meglepôdni, ha az egyik gépen futó program, a másikon nem mûködik, illetve lefagy. Ugyanis Mac-en sem ismeretlen a lefagyás effektusa... Tehát ha te egy 030-as processzoron felinstallálsz egy Mac System 7.x-et az egyáltalán nem biztos, hogy egy 020-as procin is menni fog! A játékokkal ez ritkán van így, de a felhasználói programokkal annál inkább.Ha a rendszer boot közben (a Welcome után) lefagy, lehet hogy az egyik extension-nal van gond. Ilyenkor a SHIFT-et lenyomva kell boot-olni, amikor is a rendszer nem tölti be az extension-öket. (ezek hasonlóak az AMIGA-s Commodity-khez...) A SoftPC nevû pc-emulátort tesztelve, sajnos a kedvenc PC-Task-omra nézve igen csak megszégyenítô eredményeket kaptam. A SoftPC 286-ost emulál, ha van a gépben FPU akkor 80287-est is. (Ez a software-es FPU-val is mûködik!) CGA/EGA/VGA képernyôket, és speaker-t is használhatunk, méghozzá NAGYON jól!



Mûködik az "EGA Lines" a Norton Commander-ben, sôt a Scorched Earth nevû játék is hibátlanul megy, amelyek sajnos a PC-Task-nak gondot okoznak. Mûködik a Norton Utilities 8 is, át tudja váltani, a karakerkészletet, és nem ír Divide Overflow-kat indítás után. A SoftPC hálózati kártya megléte esetén pc oldalról is képes ethernet driver-ek betöltésével mûködni! A végére még egy érdekes adat: a SoftPC kb 50-80%-kal GYORSABB ShapeShifter alatt, mint a PC-Task a szokásos AMIGA-s környezetében!Gondot okozhat a SIT (StuffIt archive) file-ok Mac-Handler-en keresztül küldözgetése AMIGA->ShapeShifter irányban. A megoldás az, hogy levágjuk az elsô 128 byte-ot, és a maradék lesz az archive (SIT! szöveggel kell hogy kezdôdjön). Ezek után rendesen kicsomagolja a StuffIt...

Aki fanatikus Mac rajongó, és nem hisz az ilyen megszállott AMIGA tulajok képzelgéseiben, annak ajánlom a Macwelt nevezetû újság 1996/4-es számát (április), amiben is igen részletesen foglalkoznak Christian Bauer eme remekével...

A cikk kreálója egyetlen hátrányos dolgot talált a ShapeShifter, és egy AMIGA közremûködésével létrehozható Mac-kel kapcsolatban, mégpedig azt, hogy egy AMIGA 4000T, amin 1996-ban elfogadhatónak tûnô Macintosh-t lehet emulálni, az 4500 márkába kerül...

Azért egy 1260-as kártyával bôvült A1200-es, (ami multiscan monitorral, és 8Mega ram-mal együtt is kijön kb 2500 DM-bôl) egy PowerMac teljesitményét lehet elôcsalogatni...

Mindenkinek ajánlom a magyarországon szép számban fellelhetô Mac-es újságok CD mellékleteit, mert super progikat lehet tesztelni a ShapeShifter-rel.

Louise

How 2 Say in C

Biztos mindenki kipróbálta már, amikor megkaparintotta élete AMIGA-ját, a híres beszédkészségét. Röhögött a család az angol akcentussal kiejtett magyar szavakon, szegény AMIGA meg csak nyomta a sittes szöveget.

De Francesco Devitt-nek köszönhetően, a translator.library 42.1-es verziójától már bővíthetjük akcentusokkal kedvenc masinánk beszélőkéjét. Ez a program szabadon letölthető az AmiNet-ről. Ha sikeresen felinstalláltuk, lehet kezdeni a programozást. Az LSSzótár2-ben is fellelhető beszédképző rutint ismertetem, hátha más is kedvet kap a programjához narrátort is mellékelni.

A program ebben a formájában minden kiegészítés nélkül (persze csak a fordítás után!) működik, én a SAS/C 6.x compiler-rel, a következő SCOPTIONS használatával fordítottam:

```
DATA=FAR
CODE=FAR
ERROREXX
LINK
SAVEDS
VERBOSE
STACKEXTEND
NOICONS
GSTIMMEDIATE
INCLUDEDIR=include:
```

SCOPTIONS

A programhoz nem érdemes külön bármilyen magyarázatot fűzni, a device és library használat a programozással kapcsolatos könyvekben külön fejezeteket foglalnak el. A 42.1-es translator library textfile-okban igényli az akcentusok leírását, a '*LanguageFile*' változó tartalmazza az aktuális accent-file nevét. Az angol és német (meg még vagy öt...) akcentus a translator package-ben is megtalálható, a magyart azt hiszem ezidáig csak én voltam bátor elkészíteni. Ez is közpréda, mivel az AmiNet 10-es CD-n is rajta van, az LSSzótár2 demó verziójában.

Mindenkinek sikeres programozást kívánok, sőt egy jó compiler/debugger együttest is, amivel könnyen lehet dolgozni. (Sajna én a SAS/C-vel nem igazán vagyok megelégedve, de várható hamarosan a StormC/C++, amiben egy felületen található az összes igényelt utility, a compact help rendszer, integrált debugger stb.)

Louise

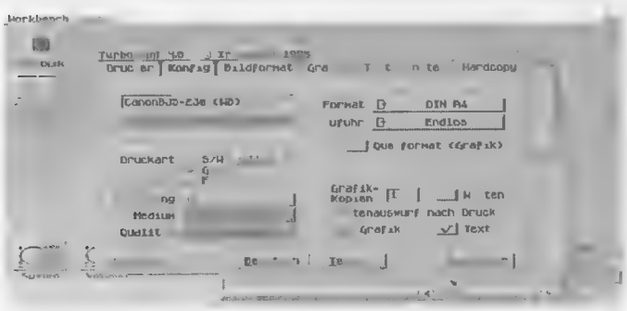
```
// Ez itt a beszelo resze a dolognak (mode --> 1. Angol 2. Magyar 3. Nemet)
#include      <clib/translator_protos.h>
#include      <proto/translator.h>
#include      <devices/narrator.h>
#include      <proto/exec.h>
#include      <exec/devices.h>
#include      <exec/types.h>
#define PHONETIC_BUFFER_SIZE 200
#define LEFT0B   0
#define RIGHT0B  1
#define RIGHT1B  2
#define LEFT1B   3
#define LEFT0F   (1<<LEFT0B)
#define RIGHT0F  (1<<RIGHT0B)
#define RIGHT1F  (1<<RIGHT1B)
#define LEFT1F   (1<<LEFT1B)
struct  Library *TranslatorBase;struct  MsgPort *ReplyMP = NULL;
struct  narrator_rb *narrator_req = NULL;
BYTE     error;
UBYTE allocation_array[]=
{
      LEFT0F|RIGHT0F,  /* 1. bal, es 1. jobb csatorna */
      LEFT0F|RIGHT1F,  /* 1. bal, es 2. jobb csatorna */
      LEFT1F|RIGHT0F,  /* 2. bal, es 1. jobb csatorna */
      LEFT1F|RIGHT1F   /* 2. bal, es 2. jobb csatorna */
};

void clean_up(void);
void beszel(char *,int);
void beszel(bszoveg,bmode)
char     *bszoveg;
int       bmode;
{
      static char       outBuffer[1024];
      static char       LanguageFile[128];
      long                rtnCode;

      strcat(bszoveg,"."); // egy pont a vegere, hogy levigye a hangsulyt

      switch (bmode)
       {
            case 1:
strcpy(LanguageFile,"English.accent");    break;
            case 2:
strcpy(LanguageFile,"Magyar.accent");     break;
            case 3:
strcpy(LanguageFile,"Deutsch.accent");    break;
       }

      TranslatorBase = (struct Library *) OpenLibrary(
"translator.library", 0 );
       if( !TranslatorBase )   printf("Could not open the translator l...\n");

      rtnCode = TranslateAs(bszoveg, strlen(bszoveg), outBuffer, 1000,
                            LanguageFile);

      // Csinalni kell egy reply port-ot
      ReplyMP = (struct MsgPort *) CreatePort( NULL, 0 );
      if( !ReplyMP )       printf("Nem tudok reply port-ot csinalni!\n");

      // A narrator request block allokacioja es inicializalasa
      narrator_req = (struct narrator_rb *) CreateExtIO( ReplyMP,
sizeof( struct                          narrator_rb ) );
      if( !narrator_req ) printf("Nincs eleg memoria a narrator request-hez!\n");
      // A Narrator Device megnyitasa
      error = OpenDevice( "narrator.device", 0, (struct IORequest *)
                          narrator_req, 0 );
      if( error )
      {
            // Az "io_Device" flag torlese
            narrator_req->message.io_Device = NULL;
            printf("Nem tudom megnyitni Narrator Device-t !\n");
      }

      // A fonetikus string hossza
      narrator_req->message.io_Length = strlen(outBuffer);

      // Pointer a fonetikus string-hez
      narrator_req->message.io_Data = (APTR) outBuffer;
      // Write parancs a device-nak
      narrator_req->message.io_Command = CMD_WRITE;
      // A csatornaminta beallitasa
      narrator_req->ch_masks = allocation_array;
      // Az allokalt array merete
      narrator_req->nm_masks = sizeof( allocation_array );
      // Olvasas...
      SendIO( (struct IORequest *) narrator_req );
      // Varakozunk a Narrator-ra a kiirasig
      error = WaitIO( (struct IORequest *) narrator_req );
      // Ven-e error?
      if( error ) printf("Igen, nemi bibi akadt...\n");
      clean_up();
}

void clean_up(void)
{
      // A hasznalt struktura torlese, es a device felszabaditasa
      if( narrator_req && narrator_req->message.io_Device )
            CloseDevice( (struct IORequest *) narrator_req );
      while( GetMsg( ReplyMP ) )
      // A reply port torlese
      if( ReplyMP ) DeletePort( ReplyMP);
      if( narrator_req ) DeleteExtIO( (struct IORequest *)
narrator_req );

      // Lezarjuk a translator library-t
      if( TranslatorBase ) CloseLibrary( TranslatorBase ),
}

void     main(void)
{
      // ha hasznalni akarjuk, csak parameterezni kell...
      beszel("Jo reggelt",2);
}
// End of source, have a nice C ...      Louise/AMIGAonly
```

TurboPrint v4.00

By Ivan Volt

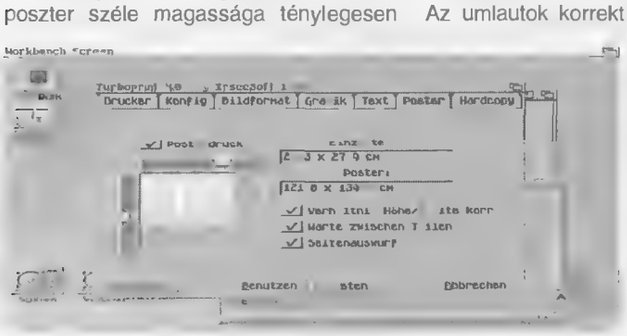
(A PrintManager/DruckManager használatáról:-)

A TurboPrint-PoszterModul alkalmazása a Druckmanager-rel. Természetesen a Druckmanager-rel posztert is tudsz

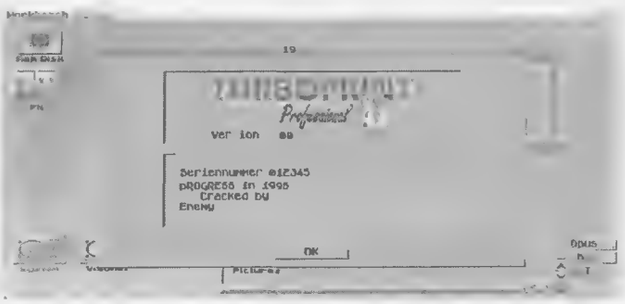


nyomtatni.
Ehhez aktiválnod kell a TurboPrefs-ben a kovetkezõ pontokat:
PoszterPoszternyomtatás
Oldal kidobás ?!
Magasság, szélesség arány korrigálás
Várakozás esetleg... (Figyelem!! ez a doksiban zárójelben volt!!!!)

Ezenkívül válasszd ki a poszter részek számát.
A Layout-Menü Grafik-Größe pontjában be tudod állítani az egyes poszterrészek kívánt nagyságát.
Az ne zavarjon téged, hogy a Layout-Fenster-ben mint nyomtatási grafika tévesen az egész kép (és nem egy poszterdarab) látható. Válaszd ki a nagyságot, aztán a valóságban minden lapra az egész grafika csakegy része kerül nyomtatásra. Amiatt, hogy a poszter ne torzuljon el, a nyomtatás alatt a poszter széle magassága ténylegesen



csökken. A H/B Korr. kapcsoló az egész poszterhez állítja be az egyes poszterrészek magasság/szélesség-arányát. Ez csak akkor lehetséges, ha a poszter poszterrészeinek aszélessége, magassága azonos (pl. 2x2 rész).
Aztán a poszterészek nagyságát nem kell a nyomtatásnál megváltoztatni; tehát a Layout-Anzeige az egyes poszterrészekre vonatkozik.
Kivonat a nyomtatáshoz!
Epson Stylus Color
A megnyomhatatlan felsõbb szegélye a nyomtatónak (talán a szalagról van szó?) 3mm vagy 8.5mm-re lehet beállítani a nyomtatónál (ld. gépkönyv). Válaszd a"3mm"-t és ezzel messze fenn kezdhetõ a nyomtatás.
Canon Tintasugaras-nyomtató (lásd gépkônyv 97. oldal)
Már ha van ilyen neked :) Minden újabb készüléknél (BJ-10ex, BJ-2xx, BJ-3xx, BJC-600, BJC-800, BJC-4000) az emulációt állítsd a készüléken "LQ"-ra (DIP-kapcsoló, lásd gépkönyv).
A TurboPrint-ben meghajtóként a "Cannon_BJ" illetve a 'Cannon_BJC... válaszd. Az öregebb készülékeknél (BJ-10, BJ-130) a BJ-10-es mudullal kell mûködtetni.
Az umlautok korrekt kinyomtatásához a készüléken a kapcsolót a "Set 2"-re kellállítanod (DIP-kapcsoló, lásd gépkönyv). A TurboPrint-ben a megfelelõ meghajtó a "Cannon_BJ-10"-es.
Mannesman Tally MT7400C*
Köztes adatok Az MT-7400-as a szín õsszetevõket (sárga, vôrôs, kék és fekete) három menetben nyomtatja egy színes oldalra. A legjobb sebességhez és kompabilitáshoz a különbözõ felhasználóiprogramokhoz a négyszín ôsszetevõ részére a TurboPrint elõször négy köztesadatot hoz létre, amiket aztán a nyomtatás közben egymás után hord fel. Meggyõzõdhetsz róla, hogy hol lesznek ezek az adatok letárolva. A beállítások a 3. menüoldalon a "Druck auf"-ban a "Name"-ben találhatók.
Példa beállítás: Név="Work:Prt"
A négy köztesadat a "Work"-ben lesz letárolva mint: "Prt.0", Prt.1", "Prt.2","Prt.3".*
Nyomtass több grafikát egy oldalra
Normál esetben egy grafika kerül egy oldalra. Azonban a Grafik-Druckmanager-t használva több grafikát is kitud nyomtatni egy oldalra:
A Druck-Menü-ben kapcsold ki a Form-Feed opciót. Ameddig ki nem lépsz Druckmanager-bõl addig minden kinyomat a köztesadatokban lesz gyûjtve. Ha kilész a Druckmanager-bõl az oldal ki lesz nyomtatva.
*Meghajtók Két meghajtó van:
MannesmannTally_7400-3Col 3 színû



írógéptekercssel pl. 3 szín nyomtatáshoz
MannesmannTally_7400-4Col 4 színû írógéptekercssel
Mindkét meghajtóval lehetséges a fekete-fehér nyomtatás fekete írószalaggal.4-szín szalagos nyomtatásnál ajánlatos a "Gamma-Regler"-t a feketéhez +8-raállítani, ezzel a kinyomtatás nem lesz túl fekete.
A 3-színes meghajtóban is fel tudsz használni 4-színû szalagot, ezáltal tisztább színeket kapsz - azonban nem olyan intenzív feketével.
Egy teljes DIN-A4-es (210*297 a fordító megjegyzése :) színes grafika kinyomtatása kb. 20 percig tart, mivel a készülék párhuzamos illesztése nagyon lassú.

Raven

Cod[illegible] Die

Előszó:

Mivel anno, a nyolcvanas évek elején kedvenc AMIGA-inkat szüleik kimondottan játék célokra szexuálták össze, nagyon sokáig az a tévhit keringett a számítógépes társadalomban, hogy az "AMIGA egy játékgép". Ennek következtében (meg a tényleges játékoknak köszönhetően) az AMIGA tulajdonosok nagy része csak arra használja, hogy trackloader-ezzen egy jót, ugrálva gyűjtögessen, vagy [illegible] játszva az [illegible] mellett. Ez nem lenne baj, de a [illegible] fogalmuk sincs, hogy mikor egy 200k-s lemezes [illegible] játszanak a gépükben ott csücsül az a hardware amely már több mint 10 éve elfogadhatónak minősül a számítógépes piacon, ámmivel a lemezes játékok általában kifejezetten rendszerellenesek, [illegible] pihen az OS...

Az az OS, amely nem csak a fanatikus AMIGA user-ek szájából hallhatóan, hanem egyre több felvilágosultnak (és nem doom beállítottnak) mondható egyébszámítógéphasználótól is nagyon jó kritikát kap. Főleg mostanában, amikor Billy-boy95-és durranásának [illegible] a szerencsétlen pc-s világ, és [illegible] a világra minden előnyét..

Tehát tessék megismerni azt a [illegible] gépet, ha már megvan, és csak utána szidjuk meg törjük össze... Szeretnénk mindenekelőtt támogatni azt, a mostanában egyre szélesedő réteget, akik elsősorban nem az AlienBreed3D vagy a Pinball Illusions miatt, hanem a másik oldal, az AMIGA OS miatt döntenek az AMIGA mellett.

Az AMIGAonly eddig[illegible] a felhasználói programok kedvelőinek kedveztünk, és igyekeztünk minden olyan információt a köz prédájává tenni, amivel a jobb [illegible] elő. Ez a rovat a mélyebben [illegible], és egy kis programozói vénával megáldott emberkéket célozza meg, és olyan emberek [illegible], (jelen esetben EFT/Impulse!) akik nem ma kezdték, és nem is ma fogják befejezni ezt az ipart. Ha programozással kapcsolatos kérdésed, gondod van, nyugodtan küldd el postagalambbal az AMIGAonly címére, és ott a rovat írója minden bizonnyal válaszolni fog (feltéve ha megtalálja az ékezetes betűket is...)

(Louise/Ao)

Halyhow Mindenkinek, aki vette magának a bátorságot, és a veszélyeknek fittyet hányva (F.J!) bekukkant eme rovat sorai közé.

Allitólag - Louise szerint - sokan vagytok, akik holmi programmingra adnák fejüket, ám a problémás kérdésekben nincs hová fordulnotok. Manapság a különbözõ témákkal kapcsolatban már sok jó könyvhöz hozzá lehet jutni (pl. a SoftwareStation - nél). Ezen könyvek többsége azonban nem annyira a játék vagy democoder hangulatu emberkék szájaize szerint lettek összeállítva, mint inkább pontosságot igénylõ feladatokkal foglalkoznak.

Ezek után legfeljebb az elméletet nézhetjük el belõlük, vagy még azt sem.

Talán így eshetett meg az, hogy pont egy olyan rovat indul most, amely a fent említett game&demo codereknek próbál némi információval szolgálni.

Annyit már elöljáróban megigérhetek hogy szélsõségesen demo&game beállitottságu lesz. Szót fogunk ejteni mindenröl ami csak témában szóba jöhet mint pl.: 3d-ábrázolás, texturemapping, különbözõ árnyékoló technikák (Goraud/Lambert,Phong), felületábrázolási eljárások (pl. voxelspace),raytracing, mesterséges intelligencia (egy bizonyos szintig) ,stb. a téma szinte kifogyhatatlan.

A magam részérõl megpróbálom ezeket a dolgokat minél közérthetõbben tolmácsolni, természetesen egy matematikusi diplomára feltétlenül szükség lesz (az ecseri piacon beszerezhetõ, ára: 20000Ft). A források közlésénél is hasonlóképpen járok el.

Manapság a texturemapping az ami nagyon a terítéken van, úgyhogy kezdetnek ez jó is lesz.
Mi is történik tulajdonképpen? Fogunk egy polygont ,amelybe belefeszitunk egy adott texture-t (brush-t,pattemt,grafikus blokkot stb.) általában a célpolygon és a textura alakja hasonló. Talán logikusnak tûnik, hogy egy 3D object polygonjaiba a perspektivának megfelelõen feszítsük be, azonban az AMIGA-k többségének kicsi a processzorteljesitménye az ilyen típusu tmappinghoz, arról nem is beszélve hogy az esetek többségében nem is igazán látszik - bár ez sokban függ az object részletességétõl. Ez alól talán egy kivétel van, az un. "DOOM"-szerü tmapping ez a fajta azonban inkább egyfajta perspektívikus nagyítás mint igazi tmap, de errõl majd késõbb.

A következõre lesz képes a tmap rutinunk: egy háromszög alaku texturát feszit bele egy háromszög alaku polygonba. A texturat egy adott nagyobb méretü lapból képes "kivágni" megkönnyitendö a az objectek "becsomagolását" egy folyamatos texturával. A háromszög melett szól a könnyü a viszonylag egyszerû kezelhetõség, valamint az hogy a 3D tervezõ programok túlmonyomó része is ezt használja.

Természetesen mindehol fixpontos aritmetikát használunk (ki hinné?) Ja és a végeredmény egy chunky adathalmaz tehát nem árt némileg átkonvertálni ha meg is akarjuk nézni...
Elsö lépésként egy-egy táblázatban vonalhúzással elkészítjük a cél és a textura polygon körvonalait. Valahogy igy:

```
MakeEDGES:
*************************************************
        lea   POLYDATAZ,a0                ;Base
*************************************************  POLYSETUP
        move.l     (a0),a1
        move.l     (a1),a1
        move.l     (a1)+,TXTBrushPtr(a0)
        lea   TPH_POLYPOINTZ,a2
        lea   PolyCord_AX(a0),a3
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
        lea   TXTPOLYPOINTZ,a2
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     (a1)+,d0
        move.l     (a2,d0.l*8),(a3)+
        move.l     4(a2,d0.l*8),(a3)+
*************************************************
        move.l     PolyCord_AY(a0),a
        move.l     PolyCord_BY(a0),b
        move.l     PolyCord_CY(a0),c

        lea   PolyCordField_D(a0),a2
        lea   TXTCordField_D(a0),a3

        cmp.l a,b
        bgt.s .ac
        cmp.l b,c
        bgt.s .Bp
.ac     cmp.l a,c
        blt.s .Cp
*************************************************
.Ap                                 ;0    A>B
        lea   .ApR(pc),a4
        move.l     a,PolyUPPER(a0)
        bra.s .ApS
.Bp                                 ;1    B>C
        lea   .BpR(pc),a4
        move.l     b,PolyUPPER(a0)
        bra.s .BpS
.Cp                                 ;2    C>A
        lea   .CpR(pc),a4
        move.l     c,PolyUPPER(a0)
```

```
;           bra.s .CpS
*********************************************
.CpS                                ;2    C>A
            movem.l     PolyCord_CX(a0),X-Y
            movem.l     PolyCord_AX(a0),X1-Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .play
            beq.s .ApS
            movem.l     TxtCord_CX(a0),TX/TY
            movem.l     TxtCord_AX(a0),TX1/TY1
            bsr.w LineDrawTABLE
.ApS                                ;0    A>B
            movem.l     PolyCord_AX(a0),X-Y/X1-Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .play
            beq.s .BpS
            movem.l     TxtCord_AX(a0),TX-TY/TX1-TY1
            bsr.w LineDrawTABLE
.BpS                                ;1    B>C
            movem.l     PolyCord_BX(a0),X-Y/X1-Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .play                       *
            beq.s .CpS
            movem.l     TxtCord_BX(a0),TX-TY/TX1-TY1
            bsr.s LineDrawTABLE
            bra.s .CpS
.play
*********************************************
            move.l      Y,PolyLOWER(a0)
            lea   PolyCordField_S(a0),a2
            lea   TXTCordField_S(a0),a3
            jmp   (a4)
*********************************************
.ApR                                ;2    A>C
            movem.l     PolyCord_AX(a0),X/Y
            movem.l     PolyCord_CX(a0),X1/Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .closed
            beq.s .CpR
            movem.l     TxtCord_AX(a0),TX/TY
            movem.l     TxtCord_CX(a0),TX1/TY1
            bsr.s LineDrawTABLE
CpR                                 ;1    C>B
            movem.l     PolyCord_CX(a0),X/Y
            movem.l     PolyCord_BX(a0),X1/Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .closed
            beq.s .BpR
            movem.l     TxtCord_CX(a0),TX/TY
            movem.l     TxtCord_BX(a0),TX1/TY1
            bsr.s LineDrawTABLE
BpR                                 ;0    B>A
            movem.l     PolyCord_BX(a0),X/Y
            movem.l     PolyCord_AX(a0),X1/Y1
            cmp.l Y,Y1
            blt.s .closed
            beq.s .ApR
            movem.l     TxtCord_BX(a0),TX/TY
            movem.l     TxtCord_AX(a0),TX1/TY1
            bsr.s LineDrawTABLE
            bra.s .ApR
.closed
            rts
*********************************************
LineDrawTABLE:
            sub.l TX,TX1
            sub.l TY,TY1
            push  TX-TY1
            clr.l TRASH
            sub.l Y,Y1
            sub.l X,X1
            swap  X1
            divs.l      Y1,X1
            move.w      X1,Y
            swap  X1
            move.l      Y1,ENV
            subq.w      #1,Y1

            IFD   CLIPPING
            and.l #$ffff,X
            [illegible]

 DloopPOLY  move.l      X,(a2)+
            add.w Y,TRASH
            addx.w      X1,X
            dbf   Y1,.DloopPOLY
            clr.l d4
            clr.l d5
            pop   X-Y1
            move.l      ENV,d7
            ext.l d7
            swap  X1
            divs.l      d7,X1
            swap  Y1
            divs.l      d7,Y1
            swap  X
            swap  Y
            subq.w      #1,d7
.DloopTXT   move.l      X,(a3)+
            move.l      Y,(a3)+
            add.l X1,X
            add.l Y1,Y
            dbf   d7,.DloopTXT
            rts
*********************************************
            rsreset
BrushPtr    rs.l  1
TxtPoly_3DPtrz    rs.l  3
TXTPoly_txtPtrz   rs.l  3
TxtPoly__size     rs.b  0

            rsreset
TXTstructPtr      rs.l  1
TXTBrushPtr rs.l  1
TPHanmCtr   rs.l  1
PolyUPPER   rs.l  1
PolyLOWER   rs.l  1
PolyCord_AX rs.l  1
PolyCord_AY rs.l  1
PolyCord_BX rs.l  1
PolyCord_BY rs.l  1
PolyCord_CX rs.l  1
PolyCord_CY rs.l  1
TxtCord_AX  rs.l  1
TxtCord_AY  rs.l  1
TxtCord_BX  rs.l  1
TxtCord_BY  rs.l  1
TxtCord_CX  rs.l  1
TxtCord_CY  rs.l  1
PolyCordField_D   rs.l  MaxLineLength
PolyCordField_S   rs.l  MaxLineLength
TXTCordField_D    rs.l  MaxLineLength*2
TXTCordField_S    rs.l  MaxLineLength*2
polydat__size     rs.b  0


txtfield__size    equ   TXTCordField_S-TXTCordField_D
polfield__size    equ   PolyCordField_S-PolyCordField_D

X           equr  d0
Y           equr  d1
X1          equr  d2
Y1          equr  d3
TX          equr  d4
TY          equr  d5
TX1         equr  d6
TY1         equr  d7
TRASH       equr  d4
PTR         equr  d6
ENV         equr  a5
ENV2        equr  a6
a           equr  d0
b           equr  d1
c           equr  d2
aE          equr  d3
bE          equr  d4
cE          equr  d5

TPHMIN_X    equ   0
TPHMAX_X    equ   320
TPHMIN_Y    equ   0
TPHMAX_Y    equ   200

TPHwidth    equ   320
TPHHeight   equ   200
TPHplaneSize      equ   TPHwidth/8*TPHHeight
TPHplanes   equ   8
TPHscrSize  equ   TPHplaneSize*TPHplanes
```

Kövekezõ lépésben - az elkészített táblázatok alapjan - elkezdjük a tmapped polygon kirajzolását. A bonyodalmak elkerülése végett a brush-ban fogjuk a vonalakat húzni - a texturapolygon oldalainak a célpolygonba méretezésével - és az így bejárt pixeleket rakjuk ki egymásután (scanline-ban). Mivel ez a rutin a legidõigényesebb része érdemes optimalizálni. Vegyük a brush (ezen találhatóak texturáink) szélességét 256 pixelre, ezzel máris leegysszerüsíthetjük vonalhúzó rutinunkat. Mégpedig úgy hogy egy regiszter legalsó byte-ja lehet a

vizszintes kordináta a fennmaradók pedig a függõleges kordináta. Érdemes összevonni egy utasításba összevonni a tört és egész számok összeadását egy utasiításba de inkább mutatom:

ENV - függõleges kord. egész.bltört.b
X - vizszintes kord tört.blegész.b
a0 - kirakási hely
X1 - viz. növekmény
Y1 - függ. növekmény

Fontos hogy a fuggõleges összeadásban egy cimregiszter vegyen részt (adda) hiszen egy masmilyen összeadás mar zavarná az X bövitöbitet!

```
            move.w      ENV,PTR
            move.b      X,PTR
            move.b      (a4,PTR.l),(a0)+
            adda.l      Y1,ENV
            addx.l      X1,X
```

akkor lássuk a teljes listát

```
RenderFACE:
            lea   POLYDATAZ,a0
            move.l      PolyLOWER(a0),d5
            move.l      TXTBrushPtr(a0),a4
            lea   PolyCordField_D(a0),a1
            lea   TXTCordField_D(a0),a2
            lea   TPHchySCR,a3

            move.l      PolyUPPER(a0),d0

            IFD   CLIPPING
            cmp.l #TPHMIN_Y,d0
            bge.s .Uok
            sub.l #TPHMIN_Y,d0
            neg.l d0
            move.l      d0,d6
            lsl.l #2,d0
            add.l d0,a1
            lsl.l #3,d6
            add.l d6,a2
            move.l      #TPHMIN_Y,d0
.Uok
            cmp.l #TPHMAX_Y,d5
            ble.s .Dok
            move.l      d5,d6
            sub.l #TPHMAX_Y,d6
            sub.l d6,d5
.Dok
            move.l      d0,d6
            mulu.w      #TPHwidth,d0
            add.l d0,a3
            sub.l d6,d5
            ENDC

            subq.l      #1,d5
            bpl.s .ok
            rts
.ok
            clr.l PTR
RENDERloop
            move.l      polfield__size(a1),d6  ;from
            move.l      (a1)+,d7               ;to

            Cmp.w #TPHMIN_X,d7
            bgt.s .contLine
.nextLine:  addq.l      #8,a2
            add.l #TPHwidth,a3
            dbf   d5,.RENDERloop
            rts
.contLine   sub.w d6,d7
            ble.s .nextLine
            ext.l d7
            movem.l     txtfield__size(a2),X/Y
            move.l      (a2)+,X1
            move.l      (a2)+ Y1

            sub.l Y,Y1
            sub.l X,X1
            asr.l #8,X1
            asr.l #8,Y1
            divs.w      d7,X1
            divs.w      d7,Y1
            swap  X1
            swap  Y1
            asr.l #8,X1
            asr.l #8,Y1
            ext.l d6

            IFD   CLIPPING
            Cmp.w #TPHMIN_X,d6
            bge.s .LEFTok
            sub.w #TPHMIN_X,d6
            neg.w d6
            sub.w d6,d7
            move.l      X1,TRASH
            lsr.l #8,TRASH
            mulu.w      d6,TRASH
            lsl.l #8,TRASH
            add.l TRASH,X
            move.l      Y1,TRASH
            lsr.l #8,TRASH
            mulu.w      d6,TRASH
            lsl.l #8,TRASH
            add.l TRASH,Y
            move.l      #TPHMIN_X,d6
 LEFTok
            cmp.w #TPHMAX_X,d6
            bge.s .noLine
            move.w      d6,TRASH
            add.w d7,TRASH
            cmp.w #TPHMAX_X,TRASH
            ble.s .RIGHTok
            sub.w #TPHMAX_X,TRASH
            sub.w TRASH,d7
.RIGHTok
            ENDC

            swap  X
            swap  X1
            lsr.l #8,Y1
            lsr.l #8,Y
            move.l      Y,ENV
            lea   (a3,d6.l),a0
            subq.w      #1,d7
            bmi.s .noLine
.drawloop
            move.w      ENV,PTR
            move.b      X,PTR
            move.b      (a4,PTR.l),(a0)+
            adda.l      Y1,ENV
            addx.l      X1,X
            dbf   d7,.drawloop
************************************************
.noLine           add.l #TPHwidth,a3
            dbf   d5,.RENDERloop
            rts
```

Ennyi az egész. Azt hiszem sikerült mindenkit jól összezavarni. Ha bármi problémátok akadna a témával kapcsolatban csak írjatok. Bye!

EFT

Felhívás!

Oriási ûr tátong a magyar nyelvû AMIGA-s kónyvek helyén... De a legnagyobb hiánya kreatív, programoznivágyó user-eknek szóló könyvek terén tapasztalható.
Ezért szeretnénk elkészíteni egy magyar nyelvû, az AMIGA programozásról szóló könyvet, amelyhez jó magyarázóképességû, és olvasható helyesírású embereket keresünk.
Assembly, C, E, BASIC (AMOS/Blitz), rendszerprogramozás, demoprogramozás, hardwareprogramozás a témák, az oldalak száma kötetlen, a könyv lehet több részes is...
A dokumentációkat persze nem nem ingyen kérjük, ha érzel indíttatást és önbizalmat, profitálhatsz a dologból! Irjatok a címünkre, és felvesszük a kapcsolatot...

Azok leveleit is várjuk, akiket érdekelne egy ilyen könyv, kíváncsiak vagyunk arra,hogy milyen információkat látnátok szívesen, milyen árfekvés lenne a legelfogadhatóbb,és szerintetek milyen módon oldjuk meg a terjesztést.

A címünk: AMIGAonly BP. 1399 Postafiók 701/836

Virtual Reality number 2...

... avagy a valóság virtualitása

Louise barátom unszolására tovább folytatom ezt a cikksorozatot azt remélve, hogy nem csak az AMIGAonly "megtömését" szolgálja, hanem van olyan,akit érdekel is ez a téma.

Valamikor régen, a elsõ cikkben bemutattam néhány régebbi kiadású könyvet, aminek tartalma természetesen nem avult el.

Az egyik ilyen könyv alapján próbálok bemutatni néhány VR alkalmazást.

De elõször tisztázzuk, hogy mi is a *virtuális valóság*, mint fogalom.
Hát ez egy nehéz kérdés. Ha jobban belegondolunk, akkor minden, ami a számitógépünk képernyõjén megjelenik. Ez az újságcikk, amikor írodott még csak "virtuálisan" létezett, hiszen az Amigám memóriájában volt csak jelen, papíron nem.

Sokan azt mondhatják erre, hogy ez baromság, de ha tovább olvassátok ezt a pár sort, akkor rá fogtok jönni, hogy talán mégsem olyan nagy lökõttséget írtam az elõbb.
Tévesen többen azt hiszik, hogy a VR egy-két éve létezik. Gondoljatok csak a "régi" filmekben a hatalmas méretû repülõgép szimulátorokra, vagy CAD alkalmazásokra, esetleg a ray-tracing programokra.
Ezek már a hetvenes években is léteztek, persze nem az Atari 800XL-en vagy ZX81-en futottak -annál is inkább mert ezek akkor még nem is léteztek- hanem néhány komoly nagygépen.
Napjainkban persze már mást - is - jelent a VR. Ha bemegyünk egy játékterembe és beülünk egy szimulátorba, akkor máris a virtualitás kellõs közepében vagyunk - feltéve ha bírja a gyomrunk a tér mindhárom irányában pörgõ és forgó õruletet.
Valamikor az "õskorban" néhány egyetem, és akkoriban menõ számítástechnikai mammutvállalat összefogott és különbözõ fejlesztési project-ek indultak.
Létrejöttek a különbözõ CAD alkalmazások, ahol az igazi áttörést az jelentette, hogy a megtervezett épületeket be lehetett járni anélkül, hogy makettet csináltak volna. Ekkor még nem volt divat a textúrázott vektorok használata, mint ahogy ez a személyi számítógépeken mostanában szokás. Egyszerû fillezett felületekrõl volt csupán szó. Nem a technikai megvalósításával volt a gond, hiszen a matematikai formulák már ekkor is kidolgozva hevertek az íróasztalok mélyén -pl. a Z-Buffer algoritmust már1974-ben kidolgozta és publikálta Catmull- a probléma inkább a gépek sebességébõl adódott.

Teltek az évek, jöttek az új algoritmusok (Scan Line Algorithms, Carpenter 1976; Binary Space Partitioning Algorithm, Fuchs 1980, stb.), nõtt a gépek sebessége. Ma már azon sem lepõdünk meg, ha az AlienBreed 3D-ben írtjuk a szörnyeket kedvenc Amiga 1200-esünkön és eszünk ágában sincs feltételezni, hogy ez is a Virtual Reality része valamint több matematikus és szakember több éves (évtizedes?) munkája.
Gondolom mondanom sem kell, hogy a hadsereg volt az elsõ aki lecsapott a témára. Nem kellett milliokat-milliárdokat költeni felesleges gyakorlatokra, tönkretett eszközökre, a rengeteg megtakarított idõrõl már nem is beszélve. Ami meglepõ, hogy nem csak célszámítógépek és nagygépek vettek részt a "kopaszképzésben", hanem személyi számítógépek is. Bitosan sokan emlékeznek még a Spectrum-Holobyte repülõgép szimulátorára, a Falcon 1.0-ra. Ha igazak a hírek, akkor ezeket a NATO is alkalmazta a pilótái kiképzésének elsõ fazisában és csak utánna engedte "repülni" az újoncokat a célgépeken. Ez persze elsõsorban hasznára vált a kutatásoknak, hiszen ott a pénz, ahol a hadsereg.
Ennek köszönhetjük többek között a VR sisakokat (pl. CyberMaxx), kesztyûket, 3D egereket (ez még mindig nem az amit a macska üldöz, bár 3D-s).
Ezek után az általánosságok után nézzük meg, hogy hogyan tudunk mi is VR alkalmazásokat létrehozni. Ehhez meg kell ismernünk néhány elméleti dolgot, hogy hogyan mûködik a szemünk (kivételt képez ez alól az üvegszem).

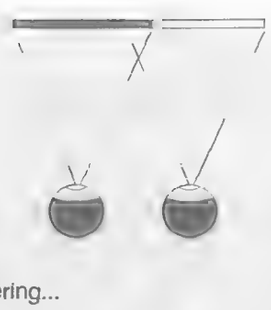
Ideálisesetben két darab szemünk van, ami az elõttünk elterülõ tér bizonyos százalékát látja csak. Csukd be az egyik szemedet és az általa látott képet képzeld el úgy mintha egy képernyõn megjelenített "grafika" lenne.
Ha másik szemedet csukod be, akkor egy másik képet kapsz, hiszen más szögbõl látod ugyanazokat a tárgyakat (lásd 1.ábra).
Az agyad ebbõl a kettõ két dimenziós képbõl építi fel a három dimenziós "megjelenítést". Valami hasonlót kellene produkálnunk, hogy becsaphassuk vele a szemünket. Elõször két képet kell készítenünk, ami a szemünk által látott képeket kell hogy mutassa.
Erre alegalkalmasabb talán egy ray-tracer. Vegyük mondjuk a LightWave-et, de bármi megteszi. Allítsd be a kamerát a képzeletbeli szemgolyók "felezõpontjába" vagyis az orr síkjába.
Ha egy sima képet szeretnénk kapni, akkor ez a beállítás marad.
A 3D-hez azonban told el balra a kamerát, hogy a bal szemgolyó képét lássa. Pontos recept erre nincs hogy mennyivel kell eltolni. A normál (átlagos) szemgolyók közötti távolság kb. 620 mm.
Kisérletezz! Rendereld le a képet, majd ismételd meg az eljárást, de most jobbra told el a kamerát. Remélem mindenkinek egyértelmû, hogy ugyanannyival kell jobbra tolni, mint amennyivel balra toltad az elõbb.
Rendering...

Van két képünk. Többekben felmerülhet, hogy mi van akkor ha kedvenc akt képünket akarjuk 3D-síteni (de szép szó :). Semmi gond, ha a barátnõdrõl készült, akkor kérd meg, hogy több szögbõl is hagyja magát lefotózni. Nem mindig vagyunk ilyen szerencsések, így elõfordul, hogy a szomszéd Gizike néniről keszült a kép, az is dugiban.
A végtermék nem lesz olyan tökéletes (de annál "kívánatosabb":) mintha két képbõl készítenénk. Szóval van két képünk, amit meg kellene jeleníteni a monitoron úgy, hogy egyik szemünk csak az egyiket, másik szemünk csak a másikat látja. Ez elég hülyén és megvalósíthatatlanul hangzik, mi mégis megcsináljuk. Nézzük a problémát kicsit részletesebben. Meg kell jelenítenünk a bal képet a bal szemünk számára, ezt a jobb szemünk nem láthatja, mivel "zavart okozna" agyunkban. A jobb képet ugyanekkor kell megjeleníteni, amit természetesen bal szemünk nem láthat. Most sem jutottunk közelebb a megoldáshoz?
Dehogynem, csak látszólag toporgunk egyhelyben.
Az elvet már meg is fogalmaztuk. Két probléma van "csak". Hogyan tüntessük el az egyik szem elõl a képet, amit a másiknak látnia kell. A másik gond: hogyan jelenítsünk meg egy monitoron két képet. A megoldás az Anaglyph szemüveg. Mielõtt a szemészetre rohansz olvasd el ezt a bekezdést...
Ezt házilag is elkészítheted ha van otthon színes üveged. Vegyél elõ - lehetõleg sík, hogy ne torzítson - piros és kék üvegeket. Nézz át a kék üvegen és kukkolj egy piros tárgyat vele. Fekete? Ha nem keress egy sötétebb kék "szemüveglencsét". Nézd meg a pirosat egy kék tárgyon. Ha fekete a tárgy az a jó!

Kész is az Anaglyph pápaszem. Megoldottuk, hogy hogyan takarjuk el a két szemgolyónktól a nem megfelelõ képet. Annyi csak a dolgunk, hogy az egyik képnek csak a kék színösszetevõit mutatjuk meg, míg a másiknak csak a pirosat.
Ezt legegyszerûbb az ImageFX Filter/Color Limit funciójával megoldani.
Állítsd be a

Red: 255 Green: 0 Blue: 0

értékeket!



Rendering...

Kapsz egy tök piros árnyalatú képet. A másik képeddel csináld meg ugyanezt, de változtasd meg a Filter/Color Limit értékeit a következõek szerint:

Red: 0 Green: 0 Blue: 255

Ha kiszámoltatod a képet egy kék árnyalatú pacát kapsz.
A következõ lépés ezt a két képet megjeleníteni a monitoron.
Erre kétmegoldás is kínálkozik. Az elsõ, hogy írsz egy programot, ami gyorsan váltogatja a két képet, így keltve azt a hatást mintha mindkét kép meg lenne jelenítve.

Ennek három nagy hátránya van:
1. Nem mindenkinek az ereiben csörgedez programozói vér
2. Az interlace képekhez hasonló remegés észlelhetõ
3. Kétszer annyi memóriát igényel mint a következõ módszer

A másodikhoz megint az ImageFX-et hívjuk segítségül.
A Main buffer-betöltjük a piros képet, a Swap buffer-be a kék képet.
Vállaszuk ki a Composit gadget-et és állítsuk be az alábbiak szerint:
Operation:
Merge Blend %: 50
Include: All Exclude: None
Match: Main Closeness: 1
Alpha: Off Swap: Tile

Ezekkel a beállításokkal érdemes eljátszadozni, mert lehet hogy van ettõl jobb eredményt adó is.
Ha találsz valamit engem is értesíts róla. Ezt a módszert egyébként már Edwin Land is használta 1936-ban (nem semmi, mi?) és én is használom a most készülõ beat'em up játékunkban (Cyberfight), ahol opcióban lesz ki és bekapcsolható a hagyományos és 3D megjelenítésnek ez a módja.

Ehhez hasonló megjelenítést használnak a Medical College of Georgia hallgatói a szemmûtétek elsajátításához is, igaz nem színes sörösüvegeket használnak hozzá, hanem kicsit komolyabb hardware-eket (Multimedia Technology Lab Project-Georgia Tech. /MCG Eye Surgery Simulation, October1993)

Mára ennyit a VR világából.
Legközelebb innen folytatjuk. Ha kérdésed, kérésed, észrevételed van, akkor keress meg az AMIGAonly címén, vagy az alábbi FidoNet címemen:

Trencsényi József
Mash/DEEPCORE
FidoNet: 2:371/47

?!?!?!?!?!?!?!?

A minap, sógorom - aki valójában egy anti-számítógép-tálentum - megkeresett azzal, hogy hallottam-é már arról, miszerint 1999 után egy rakás számítógépet ki kell hajítani, mert kiakad az órájuk. Mondom neki, hogy nem, de rögvest rájöttem, hogy a régebbi alaplapú PC-krôl van szó.
No de ez minket nem érdekel Rohantam megnézni a Saját RTC-met (RealTimeClock), amely egy68030/28-al ellátott MTec kártya tartozéka. Beéllítottam a TIME-ot (amely MONEY, mint tudjuk), abban is az évet 9999-re és rögvest 2099-reváltott vissza.
Na tehát ez a max. gondoltam, és kíváncsi voltam, hogy milesz 2099 dec. 31. után. Semmi. Azaz 2100 jan. 1.
(Nostradamus Sucks!)
Csak egy a bibi, hogy ha ezek után kimerül az elemünk már nem tudjuk visszaállítani a rendes idôt, mert állítani továbbra is csak 2099 dec. 31-igiehet. (De ezzel majd inkább akkor foglalkozzunk, amikor eljön az ideje)
Magic

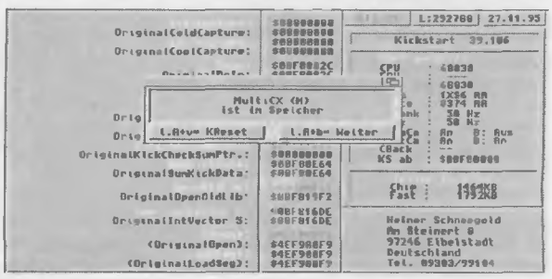
VirusTracker v2.80

Virengyilok ala Germania

Intro: "A vírusok elõbb voltak mint az emberek...Sajnos ez a tény a számítógépvírusok esetében nem igaz."

Az AMIGA-án is úgy mint a többi számítógépeken "nagy hagyományai" vannak a vírus írásának.
Ezeket általában olyan pihent agyú emberkék követik el aki ahelyett, hogy egy demót, játékot vagy valamilyen felhasználói progit írnának, ezzel fitogtatják programozói tudásukat.
Hala az Istennek vannak olyan jóérzésû emberek akik azzal töltik idejük nagy részét, hogy jobbnál-jobb vírusirtókat írnak.
Ezzel a kör bezárult... Elméletileg...
Nagy pech, hogy a vírusokat is szokták "upgradelni"... No comment..
Altalában minden rendesebb (f)elhasználónak van a wincsijére rakva egy-kétvírusirtó. Csak az a kérdés, hogy használni is tudja e azokat? Én most kaptam meg a VT2.79-t, ami még szinte friss. A progi 95 11. 27. lett befejezve. Legalább is a doksi szerint.
A progi a németektõl jött így az ember sejtheti, hogy németül kommunikál a (f)elhasználóval.

Hát jöjjön egy kis leírás a progiról:
Betöltés után közvetlenül egy információs képernyö tûnik fel, ebbõl megtudhatjuk, hogy milyen konfigurációnk van, a Kickstart verziót, a szabad memóriát, a különbözö memóriák alap, ill. a megváltozott adatait és az elkövetö címét ill. telefonszámát.
A program már mûködöképes (ki hitte volna) és ezen felbuzdulva rögtön végre is hajt egy memória tesztet.
Ha valami érdekeset talál a memóriában akkormár itt rögtön figyelmezteti is erre az embert. Arnit rögtön egy kérdes is követ, hogy hagyja a francba a memóriában a talált adatot vagy hajtson végre egy hideg reset-et. Ki-ki a saját szája ízlése szerint döntse el.
Az információs képernyõ pillanatok alatt eltûnik ha a memónában a program számára nincsen semmi érdekes és elötûnik a progi fõ ablakja. Innen tudjuk a programot irányítan és innen lehet belépni a kölönbözö kissebb almenükbe.
Elõször is illene bekonfigurálni a programot úgy, hogy a saját szájunk ize szerint mûködjön.Ehhez nyornjuk meg a "Prefs" gombot és a következõ beállítási lehetöségekállnak a rendelkezésünkre:
DOS 0/1DOS 0/1 exp.lib
DOS 2/3 KS2.04DOS 4/5
KS3.0A "KS" a "Kick Start" számát jelöli illetve, hogy milyen "DOS" tartozik hozzá. A következõ beállítási lehetöségek a nyomtatóra vonatkoznak.Ezeket a:
Fuer Druck-Gadgets allgemein (nyomtatási-részek összes beállítása) alatt találhatjuk meg.
Nézzük meg ezeket, de már rnost elõre teszegezem, hogy nincsen nyorntatórn, így ha netalán valami hülyeséget állítottam illetve írtam az nem direkt volt. Tehát akkor:
Drucker (Nyomtató) File (!?)
Kinyomtassa az adatokat vagy valamelyik meghajtón letárolja azokat. Ha az választjuk, hogy egy file-ben tárolja le az adatokat akkor a programlétrehoz egy ASCII file-t ami semmit nem fog tartalmazni. Lehet, hogy valamit én csináltam rosszul?
DruckReq bei File-u.Sys-Test (Nyomtatási regiszter file és rendszer tesztnél)
Ha ez aktív akkor a következõ pontok közül az egyek autómatikusan ki leszválasztva:
Drucker (Nyorntató) File (!?)
Lásd feljebb. Azzal a kivétellel, hogy az itt létrehozott file végre adatokatis tartalmaz.
Drucke alles AKTIV (Minden aktív dolog nyomtatása)
Drucke alles KEIN halt (Minden nyomtatása megállás nélkül)
ALLE Meldungen KEIN halt (Minden infó megállás nélkül)
Ha ez be van kapcsolva akkor a program csak a tömörített file-okról tesz ern-lítést a nyomtatásban vagy a fileban.
OHNE PP.Data (PP. adatok nélkül)
Ezt csak akkor lehet bekapcsolni, ha a "Minden infó rnegállás nelkül" aktív.
Nem láttam sok értelmét.
ALLE requester KEIN halt (Minden regiszter megállás nélkül)
Csak a program számára "vadabb" dolgokat nyomtatja ki. Pl.: a file 0 azaz nulla byte-ból áll.(Ha az választottuk, hogy ne nyomtassa ki az adatokat, hanem egy file-ban tá-rolja le azokat, akkor a progrom a kívánt mûvelet elõtt rákérdez, hogy:
Ausgabe in File? (File létre hozása?)
Ja Nein (Igen Nem)
Mindenki a saját szája íze szerint válasszon!
Ezek alatt egy gomb található a következõ felirattal:
Drucker bereit? (Nyomtató kész?)
A nyomtatót ellenõrzi. Elméletileg...
Alatta újabb beállítási lehetõség:
zeige Filelaenge 0 IMMER (Mindig mutassa a nulla hosszúságú file-okat)
Nem sokat változtatott a dolgokon! Észrevételeim szerint...
3E8-3F1-Hunk-Req. AN
Leellenõrizze-é a 3E8-3F1-Hunk-okat.
BlockITest mit SecHeaderBolckItest a SecHeader-rel együtt. BB-Data bei FiletestBB-Data a filetesztnél.
mit Sicherheitsrequester (biztonsági kérdés)
Jó a ha van. Na vajon miért?
mit Seitenstopp (oldalankénti megállas)
Nincs sok értelme bekapcsolni. Szerintem...
DisplayBeep An (Jelzõhang be)
Ha valarni érdekeset vagy izgalmasat talál a program akkor nem csak felvillana képernyö hanem egy hang is figyelmeztet minket.
Filetest mit Ausgabe von: (Fileteszt fajták szerint:)
Laenge Datum Flags (Hossz Dátum Flag-ek)
Gondolom nem kell elmagyarázni senkinek, hogy mit jelethetnek ezek.
verwende Pruefsumme bei FT (vizsgálatiösszeg felhasználása a FT-ben)
Nem jöttem rá, hogy mit akar ez jelenteni.
falsche Pruefsumme =>Halt (hibás vizsgálatiösszeg =>Stop)
Ha valami hibásat talál akkor leáll a rneghajtó vizsgálatával és csak a balegérgomb lenyomására folytatja tovább vizsgálatot.
Berechne-Pr$ NEU pers.CodeElméletileg a rendszer "preferences"-eit lehet vele megvizsgálni.
Ez a pont csak akkor érvényes ha a felette levö két pont is be van kapcsolva.Ezzel ki is végeztük a beállítások elsö részét most "lapozzunk" át a másik"oldalra". Ezt megtudjuk tenni azzal, hogy a bal felsö sarokban levö "Seite 2"(Második oldal) gombot megnyomjuk. Sajnos már itt az elején meg kell hogy



mondjarnezt az oldalt egyáltalán nern értem. De azért leírom, hogy az egyes pontoknak mi a magyar jelentése.
zeige Entpackfenster NICHT (nem mutatja a tömörítö ablakot)
Blockkette bei Disk-Archiv (blocklánc a lemezes archiválásnál)
teste Ziel-BB bei Disk-Ar. (a cél-BootBlock tesztelése lemezes archiválásnál)
Zeige Ziel-BB bei Disk-Ar. (a cel-BootBlock mutatása a lemezes Archiválásnál)
HALT bei F-Archiv-Problem (File Archiv-

hibánál .IIJ) (danach ENDCLI !!)
(ezután ENDCLI !!)
entp. AmiPackX (tömörítésnél AmiPackX)
Filetest mit entp. Archiv (Fileteszt tömörített archivval)
Disk-Archiv nach DF0: (Lemez archiválás DF0:)
File-Archiv nach DF0: (File archivalas DF0:)
entp. Archiv im Archiv (archív tömörítése az archivban)
Disk-Arch. nach DF0:File-Arch. nach DF0:entp. Archiv im A im A (Magyara lefordítva értelmetlen lenne!)
Disk-Archiv nach FF8: \ - Valamilyen meghajtóra(?) vonatkoztatja - az archiválást!File-Archiv nach FH9: /

Ezzel be is fejeztük a VT2.79 bekonfigurálását. Sajnos a beállított konfigurációta program nem menti le (legalább is nem találtam erre utalást), igy minden indításnál saját magunknak kell ezt elvégezni. Miután mindenki teljesen elszontyolodna nézzük meg, hogy mit tud a program a vírusírtás területén.Vágjunk is bele a közepébe!
Speicher (Meghajtó) SEC1
Ha erre ráklikkelünk akkor megnézhetjük a kivalasztott meghajtó "BB"-jének atobbi részét is.
Insta OF FF
Az lehet kiválasztani, hogy az "OFS"-et vagy a "FFS"-et istallálja fel akiválasztott meghajtóra.
NoBoot OF FF
Nem lesz "OFS"-es vagy "FFS"-es "BootBlock" a kiválasztott meghajtón.
Speicher->BB (Meghajtó->BB)
Alatta kitudjuk választani azt a meghajtónk az amelyiken a "BB"-ot meg szeretnénk változtatni. Ha valaki nem jött volna rá magától a "BB" rövidítésa "BootBlock"-ot jelenti!
Válasszuk ki valamelyiket. (ha nem akarunk semmit sem csinálni akkormenjünk az "ENDE"-re (Vége), ez minden másfajta mûveletre is vonatkozik ebben a programban) Ezek után a program egy kérdést szegez a nnellünknek:
neuer BB kein DOS doch schreiben? (újabb BB DOS nélkül, mégis írni?)
Itt mindenki saját rnaga kiválaszthatja a neki tetszö választ:Ja (Igen) Nein (Nem)
Ha igennel válaszoltunk akkor újabb kérdés jön:
wirklich? Schreibschutz entfernen! (tényleg? irásvédelmet eltávolítani!)
Itt is kegyetlen nagy a választási lehetöségünk van:Igen v. nem.
Ha az igennel válaszoltunk, akkor a program újabb kérdést tesz fel:DOS-Kennung anders doch schreiben? (Más DOS-ismeret, rnégis írni?)
A szokásos kérdés. Ha igennel válaszoltunk akkor a program felülírja a meg-hajtó eredeti "BB"-ját. Az utolsó kérdés akkor szokott elöjönni, ha a meghajtónak a "DOS"-ja teljesen más mint a "Prefs"-ben beállított "DOS"!
És most egy gyors példa arra, hogy hogyan tegyük "boot"-olhatóvá az egyik ki-választott meghajtónkat:
1. A "Prefs"-ben válasszuk ki a kivánt "DOS" típust.
FIGYELEM! Ha a "DOS4/5 KS3.0"-át választod akkor bootolásnál a gép "validálási" hibat fog jelezni!
2. A "Speicher" "Insta."-jában válasszuk ki, hogy milyen "FileSystem"-ben történjen az installálás, "OFS" vagy "FFS".3. Speicher->BB-ben válasszuk ki a megfelelö meghajtót és a gép végzi a dolgát. Ha a "Prefs"-ben beállitottuk az, hogy a gép feltegye a biztonsági kérdést akkor a program a pár sorral feljebb ismertetett kérdéseket is felteszi!

Hogyan "szedjük le az elözöleg felrakott "BB"-ot?
1. Teljesen ugyan az mint amikor a "BB"-t felrakjuk.
2. A "Speicher" "NoBoot"-jában kiválasszuk a megfelelö "DOS" típust.
3. Teljesen ugyan az mint az "Insta."-ban.
BB->Speicher (BB->Meghajtó)
Megtudjuk nézni a kiválasztott meghajtó "BB"-ját, illetve a "SEC1"-nal megnézhetjük a "BB" többi secktorát is.
A jobb felsö sarokban levö információs ablakban megtudhatjuk, hogy: - melyik meghajtóról van szó- éppen melyik sectorjának tartalmát láthatjuk a nagy ablakban- milyen "DOS" típust használ a meghajtóz.Zyl (a cilinder megmutatasa) Ha beléptünk ebbe a menüpontba akkor ezek az almenüpontok tárulnak a szemünkelé:
DF0 Z80 DF0 Z81A 80-ik és a 81-ik cilindert tudjuk meg nézni.
Ha nincsen leformatálva akkor a program "Disk BAD" üzenettel leáll. A "Esc" lenyomásával tudjuk megszakítani a cilinderek vizsgálatát.
Ez a programon belül a többi mûveletre is vonatkozik.
for.80/1 Ennek a pontnak a használatával tudjuk formatálni a 80-81-ik cilindert.
A program fel is teszi a kérdést, hogy:Zyl. 80+81 wirklich formatieren?
(Tényleg formatáljam a 80+81-ik cilindert?) Ha igennel válaszoltunk a program formatálja a 80 és 81-ik cilindert.
physikal.0 physikal.1 Fizikailag a nullás és az elsö cilindert tudjuk megvizslatni a kiválasztott meghajtón. A nagy ablakban láthatjuk az elsö "block" tartalmát.
A "block"-okközött a jobb oldalon található fekete kis négyzet fel-le tolásával tudunk mászkálni.
logisch 0 Logikailag a nullás cilindert tudjuk megnézni a fentebb ismertetett rnódon. Root-ZylinderA "Root-Zylinder)-t tujuk megnézni a nem régiben ismertetett módon.
logisch #0 Az alatta levö gombokkal tudjuk beállítani azt a logikai cilinder számot, amelyiket meg szeretnénk nézni a kiválasztott meghajtón. A "block"-ok között már tudjátok hogyan kell mászkálni ezért nem írom le.
backup phys. 0 A kiválasztott meghajtó fizikai nullás cilinderének tartalmát tudjuk lementeni egy HEX file formájában. Gondolom senkinek nem kell elmagyaráznom a megjelenö file-menü mûködését.
Csak annyi segitség, hogyha netalán mégsem akarjuk elmenteni a cilinder tartalmát akkor az "ENDE" (VÉGE) megnyomásával tudjuk megszakítani a folyamatot.
restore phys. 0 A kiválasztott meghajtó fizikai nullás cilinderét tudjuk visszaállítani az eredeti állapotába. Csak az elözö al menüpontban ismertetett "backup file"-ra van szükségünk. A filemenü ismerös lehet az elözöleg ismertetett almenüböl. Válasszuk ki a lementett file-t. Válasszuk ki a megfelelö meghajtot amelyikre fel szeretnénk irni a fizikai nullás cilinder adatait. Ekkor egy kérdést kapunk:
wirlich? Schreischutz entfernen! (tényleg? irásvédelmet eltávolítani!)
Ha az igent választottuk akkor a program felrakja az elözöleg kiválsztott meghajtóra a lementett fizikai nullás cilinder adatait. WOOAAH!
Vergl. Ebben a menüpontban össze tudunk hasonlítani minden "KB"-ot.
Az elsö ami aszemünkbe ötlik az az elsö felirat: Beginn im 2. Objekt ab Byte:X (A második tárgyban az X-edik "byte"-tól kezdve)
Az alatta levö "skálán" tudjuk megadni azt az "byte-értéket" amelytöl az összehasonlítást megkezdje a program.
Nézzük meg, hogy mit tud mivel összehasonlítani a program:
Bootblock<->Bootblock Ki kell választani azt a két meghajtót aminek a "Bootblock"-ját meg szeretnénk vizsgálni.
Bootblock<->File Ki kell választani a meghajtót illetve a filet amit összeszeretnénk hasonlítani.
A file-t a szokásos file-menüböl kell kiválasztani.
File<->File A szokásos file-menüböl kell kiválasztani a két összehasonlítandó file-t. Ha a program a két összehasonlítandó "BB" vagy file között eltérést vesz észre akkor azt lehér karakterekkel jelöli.
Sp->File->Sp Ebben a pontban a file-jainkat tüzetesebben is megvizsgálhatjuk. A filemenü ismerös lehet, de az alul levö pontok jelentését még a tudatlanság sürü fátyla lepi be. Tehát rántsuk le a fátylat a lerántani valóról.
Filetest Egy kiválasztott filet tudunk vele megvizsgálni.
A "Status" sorban megnézhetö a tömörítö típusa amivel tömörítve lett, ha nincs benne semmi érdekes akkor a teszt a "nichts Bekanntes"-szel (nem isrnerttel) leáll.
DirFTest Egy egész "directory" file-jainak a tesztelését lehet végrehajtani. Ezek után csak azokat a pontokat fogom ismertetni amiknek a rendeltetése nem egészen tiszta elöttetek. (Gondolom én... ;)) DeleteNo comment.
Fontos!! A program figyelmeztetés nélkül törli le a kiválasztott file-t!
E-PrefsEbben a almenüpontban azt tudjuk beállítani, hogy hogyan tömörítse ki a file-okat.
Disk-Archive (z.B. DMS, ZOOM)
Ziel-LW DF0: Az archivált adatokat kitörnörítse-e a "DF0"-ra vagy egy másik lemezes meghajtóra. File-Archive (z.B. LHA, XPK)
Ziel-LW DF0: Lásd eggyel feljebb! formatiere Ziel NICHT Nem formázza le a célmeghajtót.
mit CheckDisk Ziel-LW Lemezellenörzéssel a célmeghajtón. BlockInhalt A kiválasztott meghajtóra felírja a kiválasztott file block tartalmát.
BlockKette A kiválasztott meghajtóra felírja a kiválasztott file blocklancolatát.
A többi választási lehetöséget nem írom le mert gondolom elég egyértelmü. Ezzel ki is végeztük ezt az almenüpontot.
Entpack Elméletileg ezzel a menüponttal lehetne kitömöríteni az "E-Prefs"-ben kiválasztott disk vagy file tömörítökkel letömörített fileokat a kiválasztott meghajtóra (DF0:) a különböző tömörített fileokat. Csak hogy a program az istennek sem hajlandó kitömöríteni az archivált fileokat. Általában a program valamilyen hiba üzenettel leáll. Szóval erről ennyit... Convert Nem csinál semmit. Legalább is nekem...
DruckA kiválasztott file tartalmát nyomtatja ki.
Ha a "Prefs"-ben az állítottukbe, hogy nyomtatás helyett egy file-ban adja ki a kiválasztott file adataitakkor...
Protect A kiválasztott file-ról, könyvtárról, ikonról stb. kaphatunk információkat és ha akarjuk azokat meg is változtathatjuk.
Link1aus Link2aus Nem csinált semrni érdekeset a program. Ezzel ki is végeztük ezt a részét a programnak.
A következö a:
BlockITest (Blockteszt) A kiválasztott rneghajtó blockjait tudjuk megnézni a programmal, hogy vírusosak-e? Közben a program ezeket írja ki tájékoztató jelleggel:
Track-hibák, BlockCheckSum-hibák, linkvírusok és block-tartalom tesztelése.
Itt egy felsorolás következik a program általa

ismert vírusokról. Zárójelben: Linkvírus kiépítése fileteszttel, kivétel: IRAK és ABDC a DF0-3-ban. Blockanzahl (Blockok száma) A kiválasztott meghajtó blockjainak száma. Blocksize (Blockméret) Hány byte-ot tartalmaz a kiválasztott meghajtó blockja.
BB: DOS3-FFSN.BBBB információk, gondolom nem kell leírnom, hogy mit jelentenek a rövidítések. Sajnos nem tudom, hogy mit csinál a gép ha talál valamilyen vírust és nem is kívánom magamnak, hogy megtudjam.
Ja, és senki kérésére nem fogok a meghajtóimra "felinstallálni" egy nyamvadt vírust! Sajnos nem vagyok egy fanatikus ember, hogy mindent az olvasóért! Nézzük meg, hogy milyen gyorsan ellenőrzi a program a különböző meghajtókat:
DF0: 57 sec
DS0: 1 min
Az 50MB-os wichester particiornmal a program 18 min 31sec-ig tökölt!
Ez az én alap 1200-ernen mértem egy WDA-280-as 2,5"-es 80MB-os wincsivel.
A SysInfo szerint kb. 600kbyte/sec a sebessége.
WOAH! Ez a sebesség egyszerűen őrjítő! Szóval aki egy több száz megás particiót akar leellenőriztetni az nyugodt szívvel elmehet ebédelni vagy játszhat a "Gloorn Deluxe"-szal Workbench alatt. Nem lövi ki a rendszert... Én még nem próbáltam ki... Az ellenőrizést az 'ESC' gornb lenyomásával vagy a jobb egérgomb lenyomásával lehet rnegszakítani, ha netalán elegünk volt a tökölésből. A következő tesztelési lehetőség a:FileTest (Fileteszt) Lehetőségünk van a RAM-ban található dolgokat is letesztelni. A tesztelés elején ezeket írja ki a program tájékoztató jelleggel (kissé szabadon magyarra lefordítva): File-, link-, BBS-vírusok, trójai és törnörítők keresése
Kínálat: törlés, kiépítés vagy hmm? :)
Pfad (Meghajtó)No comment.Name (Neve)No commentDatum (Hmmm!?)
Ha egy tömörített filet talált az fehér betűkkel kiemeli a sorból és kiírja mellé a tömörítő típusát is. Ha a "Prefs"-ben be van kapcsolva a "3E8-3F1-Hunk-Req" akkor ha olyan filet talát amiben ez található akkor a tesztelés leáll a program figyelmeztet. A kérdezőben megjelenő B.MELYIK "Weiter" (Tovább) megnyomásával tovább folytatható a keresés. Eleg gyorsan vegez a teszteléssel. Az utolsó tesztelési rnódszer a:
BlockKette (Blocklanc)
Miután kiválasztottuk a tetszés szerinti meghajtót a program elkezdi a tesztelést. A file minden blockját leteszteli vírus illetve hibák után keresve, a "linkvírus" kiszedése fileteszttel. A teszteles közeben a program különböző információkatközól velünk. Nézzük meg ezeket. A tesztelés alatt álló file neve.
FileHeader Block Melyik számú blocktól kezdődik a file.
FileListBlock Hmm! Erre nem jöttem rá! Csak sejteseim lehetnek róla, hogy mit takarhat
BlockAnzahlA file blockjainak száma.
noch zu testen Még hány block van hátra a filebol amit éppen tesztel a program.
Filelaenge Hány byteból áll a file amit éppen tesztelünk.
FileDataBlock Erről szintén csak sejtéseim vannak, hogy mi lehet. A programn a tömörített fileok tömörítő típusát fehér betűvel erneli ki. Ha a program "3E8-3F1-Hunk-Req"-et talál akkor a szokásos "Weiter"-ek valarnelyikével tudjuk a tesztelést tovább folytatni. A következő pont a:
S-SeqA kiválasztott meghajtó "startup-sequence"-jét tudjuk megkuksizni. Ha a meghajtón nincsen "S-Seq" akkor a jobb felső sarokban megjelenik tájékoztató jelleggel, hogy: keine Startup-Sequence (nincs S-Seq) Ha van akkor kiírja a tartalmát és a "SEC1" gomb lenyomásával tudjuk a többi részét is megnézni. Ezzel is végeztünk. A következő pont a:RootBIA kiválasztott meghajtót tudjuk megnézni. Ha a meghajtón nincsen "BB" akkor a program kiírja, hogy:I/Disk-Validator nicht gefunden! (Nem találtam I/Disk-Validator-t)
Ilyenkor BARMELYIK "Weiter"-t (Tovább) megnyomva a program egy újabb kérdést tesz fel:Blockzeiger-Test? (Blockmutató-teszt?) Ha a "Ja"-t (Igen) választottuk akkor a program megmutatja a program block-jainak a számát.
FIGYELEM!!! Az utolsó kérdés csak akkor jön elő, ha lemezesmeghajtót buzeralunk. Ha a kiválasztott meghajtón van "BB" akkor a program ezt írja ki::I/Disk-Validator ok (Nem fordítom le, túl egyértelmű!) Ezek után BARMELYIK "Weiter" (Tovább) megnyomásával befejezhetjük a műveletet.
Listen (Listázni) Különböző a rendszerrel kapcsolatos dolgokat tudhatunk meg.Pl.:-memória felosztása-milyen "libs"-ek vannak a memóriában és milyen memória címen találhatók-milyen "task"-ok futnak a rendszerben-stb, stb Csak azért nem írom le ezeket rnert van belőlük egy-két darab.
Druck (Nyomtatás) A főképernyőn található dolgokat nyomtatja ki.
Ha nincsen nyomtatónk akkor aprogram a "Druckerproblem !' (Nyomtatóhiba!) üzenettel leáll. Nem is tudom,hogy miért :(.
CPrefs Egy menüt kapunk aminek a legfelső sorában ez található: Check Disk Prefs
Alatta a következő beállítási lehetőségek vannak: A meghajtók fajtái és az ebből a rendelkezésünkre állók. Alatta be lehet állítani, hogy negnézze a:
-Bootblock-ot-Rootblock-ot-File-t-BlockKette (Block-lanc-ot)-BlockInhalt (Block-tartalmát)-Startup-Seq.-t
Ezekre a beállításokra a "CheckD"-nél lesz szükségünk.
CheckD Ha nem voltunk a "CPrefs"-ben akkor a program kiírja, hogy:
Zuerst CPrefs! (Először a CPrefs-t!)

Tehát irány a "CPrefs", ha már ott beállítottuk a dolgokat vagy ha voltunkolyan okosak és először oda tértünk be akkor a program szó nélkül elkezdi a beállítások szerinti lemezes meghajtó tesztelését.

Tools:
Különböző, a rendszerünkkel kapcsolatos dolgokat tudhatunk meg. Nézzük meg ezeket:
KReset (Hideg reset)

Ezután egy kérdés jön: Daten gesichert? (Adatok elmentve?)
Ja Nein
Ha a "Ja"-t (Igen) választjuk végrehajtódik a hideg reset.
ResetA3000 (Hmrn!?): A kérdést lásd feljebb!

setze OVek: Elméletileg a "vektor"-okat állítja vissza az eredeti állapotába.
zeige Vek. (Vektorok rnegrnutatása)
A különböző vektorok eredeti és megváltozott memória értékeit nézhetjük meg.
A gépünk technikai adatait, szabad memóriáját (chip/fast), a Kickstartverzió számát illetve a program elkövetőjének a címét.
A jobb felső sarokban a következő gombokat találhatjuk:
Druck (Nyomtatás):
Na, vajon mit lehet vele csinálni?
Weiter (Tovább):

Ezzel tudunk kilépni a menüből.

SystemTest (Hmm!?):
Miután kiválasztottuk ezt a pontot egy kérdést szegez a mellünknek a program:
ALLE nicht-ROM-Vektoren
(MINDEN nem-ROM-Vektort)
Ja Nein
Ha a "Ja"-t (Igen) választottuk akkor ezt írja ki a főképernyőre:
Zeigt alle Vektoren, die nicht ins ROM weisen (Minden vektor megmutatása, ami a ROM-ban irányít)
Alatta egy felsorolás van a ROM-ban található vektorokról. A felsorolásban a szóköz billentyű lenyomásával tudunk tovább menni.
Néha a felsorolásban feltűnik egy fehérrel kiemelt figyelmeztetés: nicht getestet! (nem tesztelt!).
Ez nem sok vizet szokot kavarni.

Most nézzük mit csinál a program ha a "Nein"-t (Nem) válasszuk: Zeigt alle Vektoren, die nicht ins ROM weisen UND weiter als +- $6000 voneiner Fixadresse abweichend spirngen (Minden vektor megmutatása, ami nem a ROM-ban irányítanak és továbbá azokatamik +- $6000 fixcímnél elütőbbet ugranak)
Ezek után a felsorolás következik. A további odlalakat a szokásos billentyűvel lehet előcsalni.
A "nicht getestetl" (nem tesztelt) fehéren kiemelt felirat itt is megtalálható, de itt se kavar sok vizet.
Flush-Sp: Elméletileg a memóriából szabadít fel valarnennyit.
$00 in Sp: Valamit csinál a memóriával, de nem tudom, hogy mit.
LW-Info: A kiválasztott meghajtóról közöl információkat.
SpMon (Mernória monitor): Ezt kiválasztva egy újabb képernyőre kerülünk ahol ez a szöveg fogad minket:
Vorsicht: GURU bei $xxxxx ++ u. $xxxxx ++ !!
(óvatosan: GURU a $xxxxx ++ és $xxxxx ++-nál!!)
Ueberspringen Sie den Bereich mit +$1000 (Ugorja át a területet a +$1000-rel)
Zahlen-String: 0-9, a-f, A-f, Return, max 8 Stellen: (Szám-String megadása: 0-9, a-f, A-F, Return, maximum 8 hellyel)
Weiter mit Space-Taste (Tovább a "Space" billentyűvel)
Tehát nyomjuk meg a "Space"-t és rögtön ezek után a memória egy részét láthatjuk.
A kurzor billentyűk használatával tudunk koricálni a memóriában.
Druck (Nyomtatás): A képernyőn látható memóriát tudjuk kinyorntatni.
512 Bytes, 1024 Bytes, 2048 Bytes Ezekkel tudjuk beállítani, hogy mekkora memória mennyiséget lapozzunk. Speichere (Tárolás): A főképernyőn látható memóriát tudjuk elmenteni.
A megjelenő filemenü márismerős lehet ezért nem térek ki rá.
Zeige (Mutatás): A alatta levő kis ablakba tudjuk begépelni azt a memóriacímet amit megszeretnénk nézni.
Az ez alatt található nyolc kis gomb segítségével is tudunk a memóriában kajtatni.
Az "ENDE" (VÉGE) segitségével tudunk a főprogramba visszalépni.
A "Tools/Vektor" pontról nem írok semmit, mert a "Vektor" üzenetei azt hiszen egyértelműek.
A "Tools/Base"-ben a kölönböző DOS-, Gfx-, ExeBase-eket tudjuk rnegvizslatni.
A kiválasztott "Base" tartalmában a "SEC1" billentyűvel tudunk lapozni.

Raven

AMIGA CENTER

PC AND MODELL 2000 Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel/Fax:+36 (1) 267-9037, 267-9038
Burning Line BBS: 228-2739

AMIGA árlista

Amiga számítógépek:

Amiga 1200 Magic pack	99 990
Amiga 1200/850 Mb HDD	143 980
Amiga 4000T 040/25 Mhz2Mb RAM	********
Draco	749 990

Amiga Monitorok:

M 1438S 14"	78 890
M 1538S 15"	101 890
M 1764 17"	204 890

Általános Amiga kiegészítők:

Belső Floppy Drive (880Kb)	9 790
Külső Floppy Drive (880Kb)	11 990
Belső Floppy Drive (1.76Mb)	17 960
Külső Floppy Drive (1.76Mb)	19 990
M-TEC AT 500 külső HDD csatoló	19 990
Samsunkg CD-ROM 4xi ATAPI	11 990
Külső SCSI-II ház (4 férőhelyes)	27 500

Software-ek:

Aminet Set 1 (4 CD)	9 990
Aminet Set 2 (4 CD)	9 990
Aminet 7	3 990
Aminet 8	3 990
Aminet 9	3 990
Aminet 10	3 990
Aminet 11	4 990
Light Rom 3	14 990
Lightwave Enchancer CD	6 990
The Light Works	7 950
Amiga Desktop Video	6 490
Amiga-CD VOL.2	4 990
Worms	7 490
Litil Divil (CD-32)	6 990
Theme Park (CD-32)	6 990
Megarace (CD-32)	6 990
Gloom (CD-32)	5 990
Syndicate + Alfred Chicken (CD-32)	6 990
Scala MM300	74 990
Scala MM400	99 990

Amiga 1200 Turbo és RAM kártyák:

Blizzard 1220/4Mb F RAM 68EC020	49 990
Blizzard 1260 060/50 Mhz A1200	169 990
Blizzard 1230/IV/50Mhz 0Mb Ram	54 990
Blizzard SCSI-II kiegészítő (B1230, B1)	29 990
M-TEC 68EC30/28Mhz 0Mb Ram	28 990
M-TEC 68030/28Mhz+33Mhz FPU	39 990
M-TEC 68030/42Mhz+50Mhz FPU	64 990

Winchester-ek, FPU-k és RAM-ok:

WD 850MB AT BUS 3 év gar.	41 990
WD 1.6GB AT BUS 3 év gar.	63 990
Motorola FPU 68882 PLCC 33MHz	13 990
Motorola FPU 68882 PLCC 40MHz	22 490
Motorola FPU 68882 PGA 50MHz	27 490
4Mb SIMM RAM modul 36-BIT	11 490
8Mb SIMM RAM modul 36-BIT	19 990
16Mb SIMM RAM modul 36-BIT	39 990

Grafikus-, Video-, Digitalizáló kártyák:

Piccolo SD64 4Mb	116 990
Retina BLT Z3 4Mb	124 900
V-LAB Motion	249 900
Neptun Genlock	135 900
Cyber Vision64 4 Mb DRAM	124 990

Amiga 4000 kártyák:

Cyberstorm 060/50 68060 CPU 50Mhz	269 990
Cyberstorm Fast SCSI-II DMA controller	58 990
Cyberstorm I/O Module (SCSI-II, Ethernet	112 990
Fastlane Z3 SCSI-II DMA controller	89 990
Taccata	95 990
Ariadne ethernet kártya	59 890

Amiga tornyok:

Amiga 1200 toronyház	59 990
Amiga 4000 toronyház	69 990

Egyéb szolgáltatásaink:

Feliratozó rendszerek, 3D-s animációs rendszerek kiépítése.

Újságok:

Amiga, Amiga Only 4, CD-32 GAMER

Faxinform:
267-9916/2222

Áraink a 25%-os áfát
és egy év garanciát tartalmaznak!

AMIGAonly #4 *1996 május*

Az **AMIGAonly**-ban minden magánszemély ingyenesen hirdethet. Üzleti célú hirdetés cégek részére is lehetséges. Bővebb felvilágositás a **267-9038**-as telefonszámon, minden nap 10-18 óráig.

Szerkesztő: Loss -Magic- István • ***Tördelés:*** Nagy -Louise- Lajos • ***Utómunkák:*** Szabó Attila
A kiadó és a szerkesztőség címe: Bp., VII. Wesselényi u. 21 • ***Telefon:*** 267-9037, 267-9038 • ***Főszerkesztő:*** Cserkuti Zoltán
Nyomas: INTER-PRINT Systems Kft. (06/28 370-754) • ***Felelős vezető:*** Szabó Ferenc

HU ISSN: 1416-0196